LA **ÚNICA** REVISTA OFICIAL DE PS2

INCLUYE UN **DVD-ROM** EXCLUSIVO CON DEMOS DE PS2

Nº 10 • NOVIEMBRE 2001 • 975 Ptas - 5,86 €

PlayStation® 2

Revista Oficial - España

¡SORTEAMOS PELÍCULAS DVD Y 25 JUEGOS VICTORIOUS BOXERS!



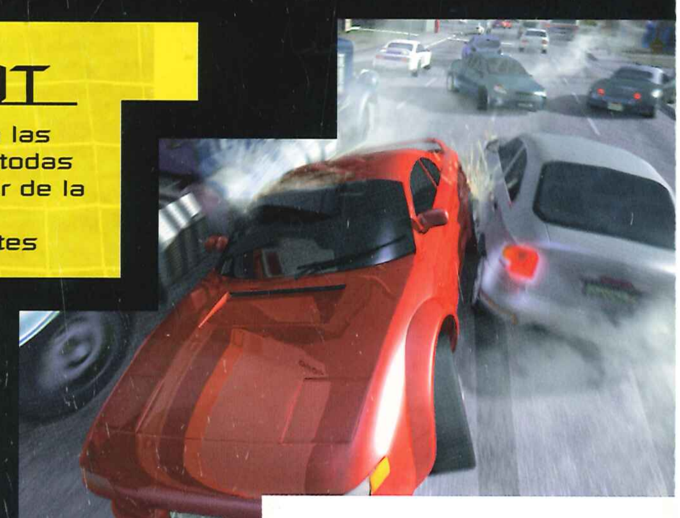


MAXIMO

Colócate la armadura y lucha a espadazos contra zombies, esqueletos y demás fauna creada por las mentes de Capcom.

BURNOUT

Carreras urbanas en las que podrás saltarte todas las reglas y conducir de la forma más salvaje. Tráfico real, accidentes espectaculares y la mayor sensación de velocidad hasta la fecha en un juego de coches.

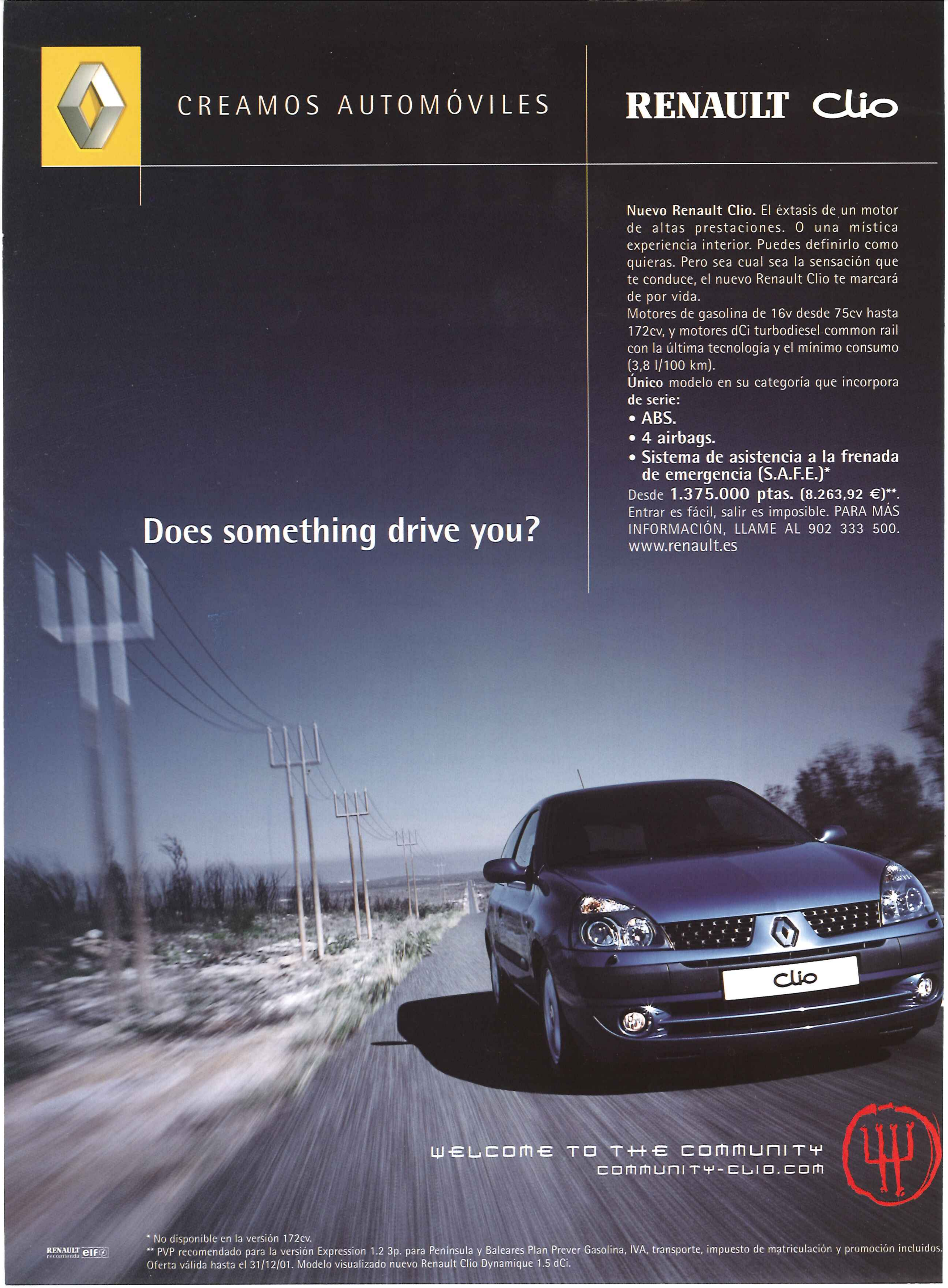


¡PLAYSTATION 2 BAJA SU PRECIO A 49.900 PTAS!



GRUPO ZETA

8 420565 092005 00010


CREAMOS AUTOMÓVILES
RENAULT Clio
Nuevo Renault Clio. El éxtasis de un motor de altas prestaciones. O una mística experiencia interior. Puedes definirlo como quieras. Pero sea cual sea la sensación que te conduce, el nuevo Renault Clio te marcará de por vida.
Motores de gasolina de 16v desde 75cv hasta 172cv, y motores dCi turbodiesel common rail con la última tecnología y el mínimo consumo (3,8 l/100 km).
Único modelo en su categoría que incorpora de serie:
• ABS.
• 4 airbags.
• Sistema de asistencia a la frenada de emergencia (S.A.F.E.)*
Desde 1.375.000 ptas. (8.263,92 €)**.
Entrar es fácil, salir es imposible. PARA MÁS INFORMACIÓN, LLAME AL 902 333 500.
www.renault.es
Does something drive you?
Clio
WELCOME TO THE COMMUNITY
COMMUNITY-CLIO.COM
RENAULT recomienda elf
* No disponible en la versión 172cv.
** PVP recomendado para la versión Expression 1.2 3p. para Península y Baleares Plan Prever Gasolina, IVA, transporte, impuesto de matriculación y promoción incluidos.
Oferta válida hasta el 31/12/01. Modelo visualizado nuevo Renault Clio Dynamique 1.5 dCi.

PlayStation® 2
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

REDACCIÓN
Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, F. J. Bautista, Luis Mittard, Ana Márquez** (edición) **Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Enrique Berrón** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**

Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
lorte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
lemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 39 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 , Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**. MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa- Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli- ıbetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: A International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207) 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, : 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, : 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos- Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major edia (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: blicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: segi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
npresión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona). Depósito Legal: B-37874-1996
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 1.000 pesetas (incluido transporte).
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información ARI

SELECT



PS2

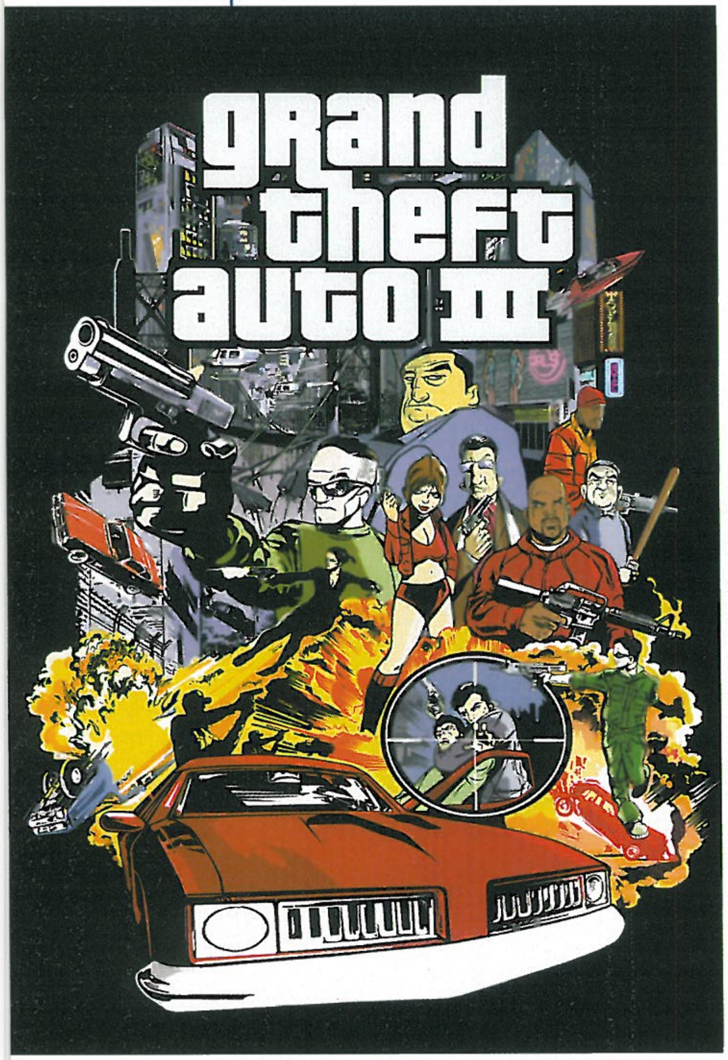


<< Marcos García >>

Nos encontramos en el momento más importante desde el lanzamiento de **PS2** en **Europa**. La reducción de precio a 49.900 pesetas convierte la pieza de *hardware* más deseada del planeta, también en la más asequible. Una cifra que rompe muchas barreras económicas y que nos presenta un sistema de entretenimiento en el que confluyen las infinitas capacidades lúdicas y, por supuesto, la de reproducir DVD. Creo que ya no hay ningún tipo de excusa para entrar de lleno en el universo **PlayStation 2**, sobre todo teniendo en cuenta que los meses de noviembre y diciembre van a ser testigos de la mayor y mejor avalancha de videojuegos de todos los tiempos. **PS2** está escribiendo su futuro con letras de oro y, ahora más que nunca, sus rivales deben echarse a temblar cuando aparezcan, quizá demasiado tarde, con los primeros colores primaverales.
En este número podréis disfrutar con los grandes juegos de fútbol de la temporada, ***Pro Evolution Soccer*** y ***FIFA 2002*** ¿El mejor de los dos? La elección es vuestra.

PROEIN

El criminal Nº1 ha vuelto

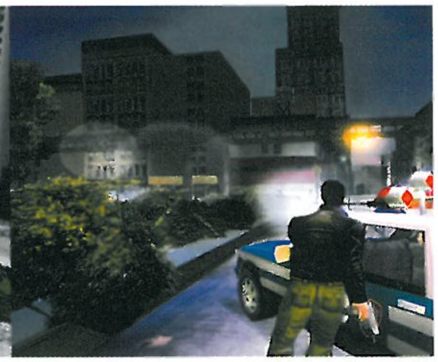


En su tercera encarnación, la divertida y polémica saga *Grand Theft Auto* abandona su clásica vista cenital por un novedoso y realista entorno tridimensional, en el que podremos poner en práctica, una vez más, nuestra pericia criminal.

Esta nueva perspectiva de juego no ha afectado a la mecánica clásica de los *Grand Theft Auto*. Volverás a ser un *gangster*, un criminal especializado en robo de coches y otras fechorías, como criminal para ascender en el mundo del hampa. El armamento del que dispondrás en esta ocasión incluye, además de armas de fuego de todo tipo, bates de *baseball* y cócteles *molotov*.

La policía tampoco estará a salvo de la habilidad de nuestro ladrón de coches.





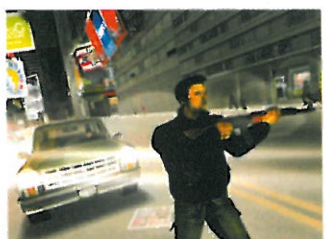
Podrás afanar más de 50 vehículos diferentes tras sacar a la fuerza a sus legítimos ocupantes, poner en práctica más de 80 misiones principales y otras secundarias, así como ejercer de taxista para obtener dinero rápido. Como en los anteriores *Grand Theft Auto*, empezarás la aventura desde lo más bajo y deberás granjearte una reputación

Otra de las señas emblemáticas de la saga *GTA*, que esta tercera entrega conserva y mejora, es la posibilidad de cambiar de emisora de radio dentro de cada coche, con sólo pulsar L1 en el *Dual Shock 2*. Noviembre verá la aparición de este divertídisimo y nada convencional título.

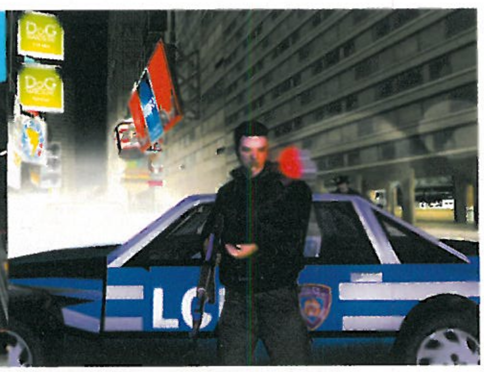
Nuestro nivel de fechorías se verá reflejado por estrellas y cuando alcance el máximo será imposible huir de la policía.



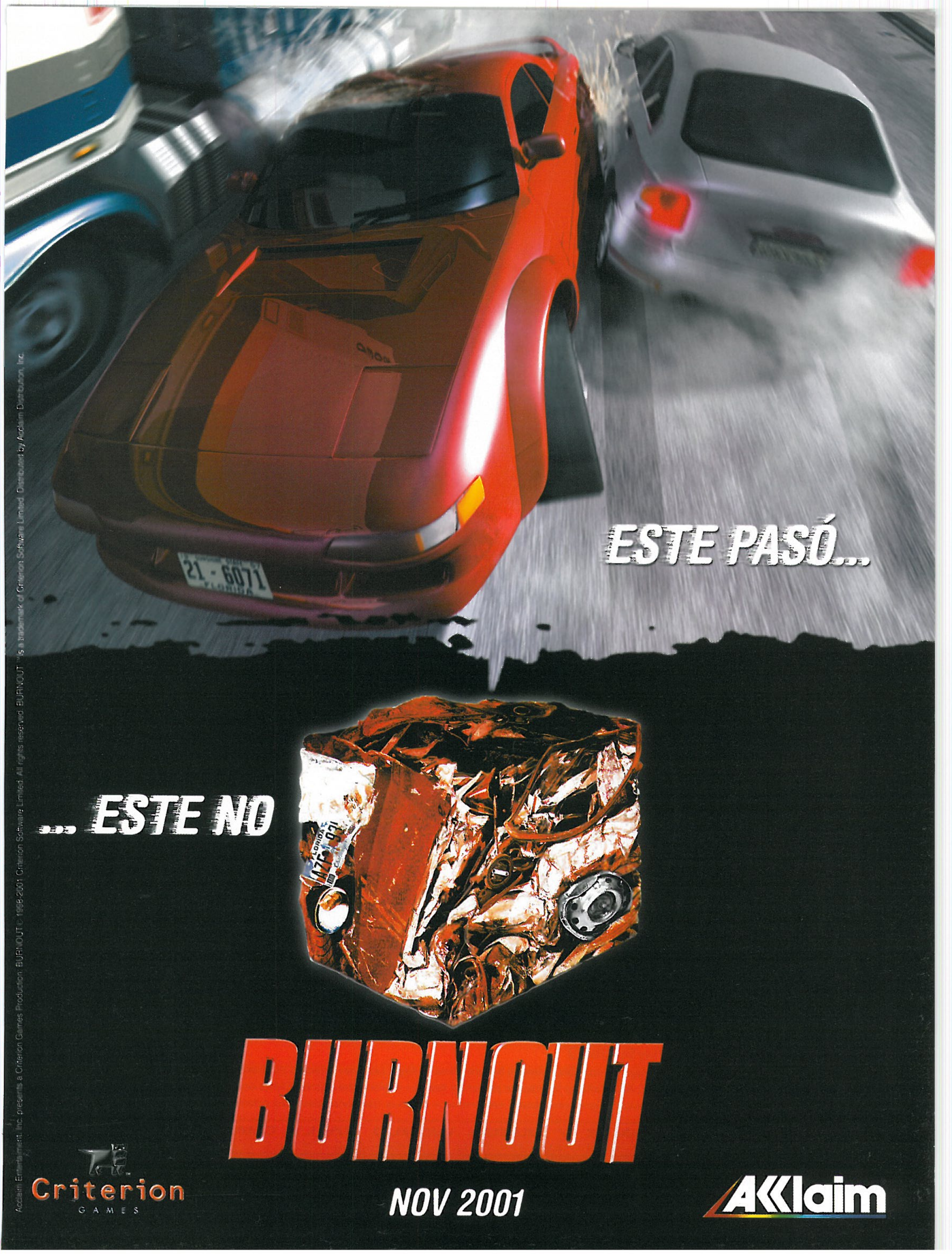


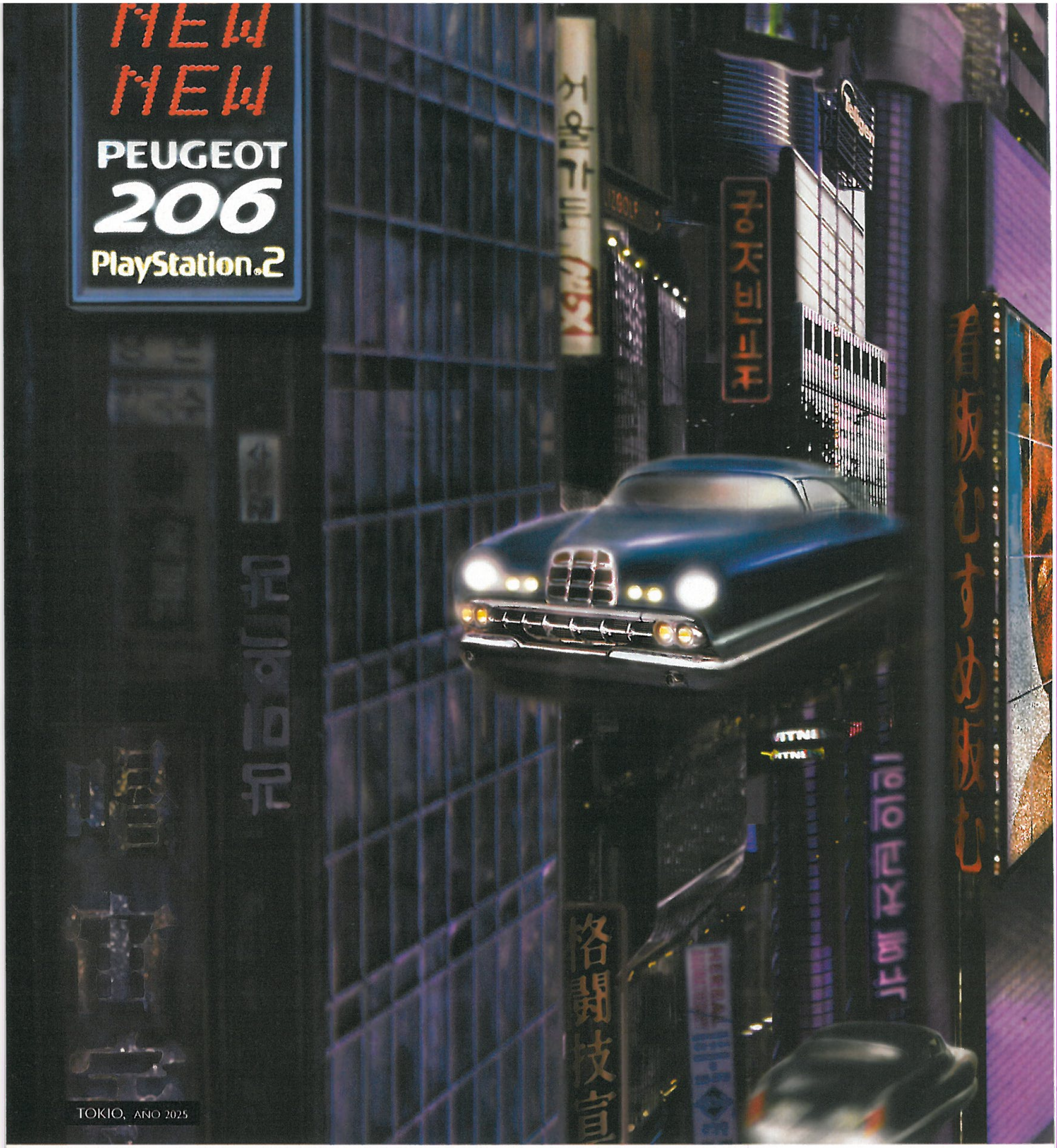


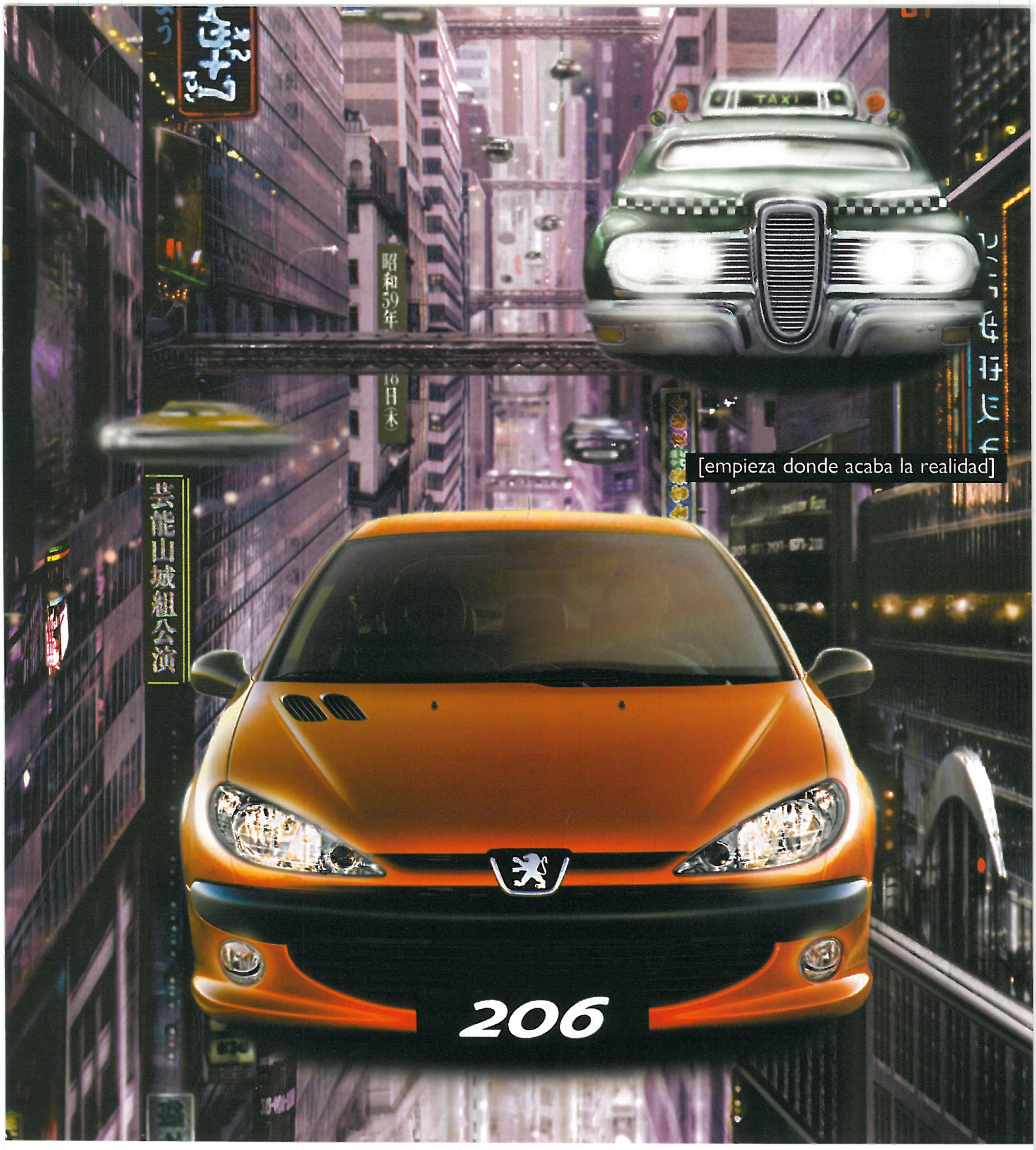


Además de robar coches, el protagonista tendrá que usar todo tipo de armamento.


ESTE PASÓ...
... ESTE NO
BURNOUT
NOV 2001
Criterion
GAMES
Acclaim
Acclaim Entertainment, Inc. presents a Criterion Games Production. BURNOUT © 1998-2001 Criterion Software Limited. All rights reserved. BURNOUT™ is a trademark of Criterion Software Limited. Distributed by Acclaim Distribution, Inc.


NEW
NEW
PEUGEOT
206
PlayStation.2
TOKIO, AÑO 2025


[empieza donde acaba la realidad]
TAXI
昭和59年
16日(木)
芸能山城組公演
206

206

PEUGEOT

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Espectacular bajada de precio de PlayStation 2

Como seguramente habréis comprobado, desde el pasado 28 de septiembre **PlayStation 2** cuesta 20.000 pesetas menos, exactamente 49.900 Ptas. Con semejante precio, ya no hay excusas para no disfrutar en casa de lo último en juegos y DVD.



James Armstrong, Director General y Consejero Delegado de SCEE: «Nunca antes se había visto tan increíble apoyo para una plataforma».

Coincidiendo con la bajada de precio de **PS2**, que la sitúa a un PVP de 49.900 Ptas. (299,90 Euros), **SCEE** ha hecho públicos datos muy interesantes que ponen de manifiesto la supremacía de **PlayStation 2**. Actualmente hay disponibles 110 títulos para **PS2** y otros 90 llegarán de aquí a Navidades. En ese momento habrá en **España** 3,7 millones de unidades de **PlayStation** (sumando **PlayStation**, **PSone** y **PS2**). Los usuarios de **PS2** podrán jugar con los 1.238 juegos disponibles para **PSone**, una oferta de 200 títulos para su máquina, y no olvidemos el creciente catálogo de películas de DVD. El futuro se pinta cada vez más prometedor, como comenta **James Amstrong**, Director General y Consejero Delegado de **SCEE**: «Nunca antes habíamos visto tan increíble apoyo para una plataforma.



Tenemos a multitud de desarrolladores apoyando a **PS2**. El mercado y los consumidores deben estar ansiosos ante lo que se avecina».

VIRGIN INTERACTIVE

Dos bombazos para PS2

Virgin Interactive ultima el lanzamiento de dos títulos de acción para la consola de **Sony**: ***GoDai*** de **3DO** y ***Run Like Hell*** de *Interplay*, un *Survival Horror* con reminiscencias a la saga *Alien*.

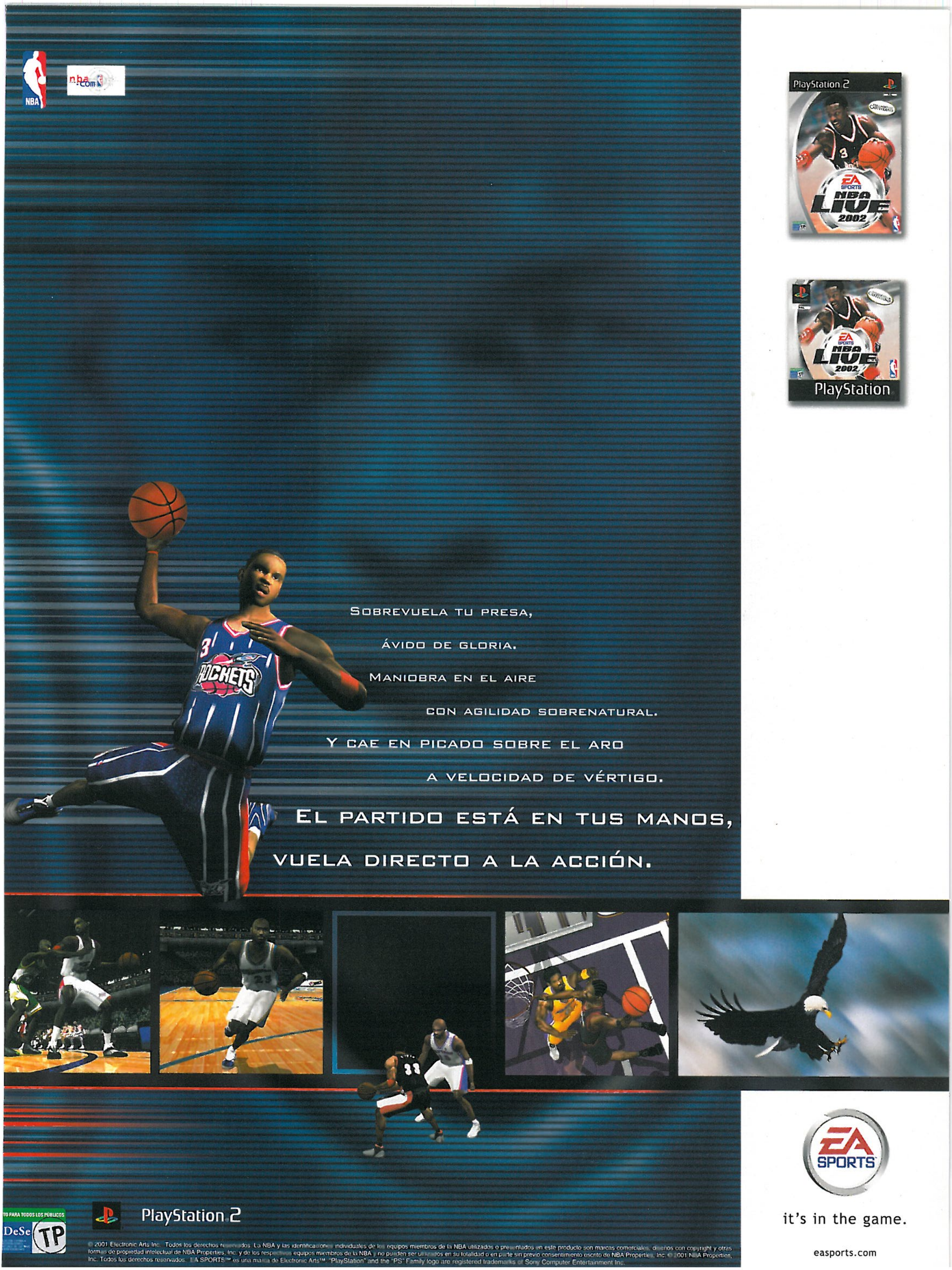




Aunque los dos son títulos de acción, ***GoDai: Elemental Force*** y ***Run Like Hell*** se parecen como el día a la noche. El primero nos traslada al **Japón** ancestral, tierra de *ninjas* y samuráis. En ***GoDai*** hay artes marciales, lucha con *katana* y ataques mágicos apoyados en unos gráficos realmente llamativos. Lo tendremos aquí a finales de noviembre. Para ***Run Like Hell*** habrá que esperar a febrero de 2002 para disfrutar de esta aventura futurista que destaca por el elenco de actores contratados para poner su voz a los protagonistas: **Lance Henriksen** (*Aliens, Millennium*), **Clancy Brown** (*Los Inmortales, Starship Troopers*), **Michael Ironside** (*V, Desafío Total*) y **Brad Dourif** (*El Señor de los Anillos, Dune*). El juego promete bastante.



Run Like Hell presenta como escenario una base espacial invadida por forma de vida alien.


NBA
nba.com
PlayStation 2
EA SPORTS
NBA LIVE 2002
PlayStation
SOBREVUELA TU PRESA,
ÁVIDO DE GLORIA.
MANIOBRA EN EL AIRE
CON AGILIDAD SOBRENATURAL.
Y CAE EN PICADO SOBRE EL ARO
A VELOCIDAD DE VÉRTIGO.
EL PARTIDO ESTÁ EN TUS MANOS,
VUELA DIRECTO A LA ACCIÓN.
EA SPORTS
it's in the game.
PlayStation 2
DeSe TP
© 2001 Electronic Arts Inc. Todos los derechos reservados. La NBA y las identificaciones individuales de los equipos miembros de la NBA utilizados o presentados en este producto son marcas comerciales, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y de los respectivos equipos miembros de la NBA y no pueden ser utilizados en su totalidad o en parte sin previo consentimiento escrito de NBA Properties, Inc. © 2001 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. EA SPORTS™ es una marca de Electronic Arts™. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
easports.com

Silent Hill 2

El título de Konami verá la luz en una edición que incluye un DVD extra lleno de sorpresas

Silent Hill 2, para mayores de 18 años, será el primer título de **PlayStation 2** en salir al mercado en un tríptico diseñado con arte exclusivo del juego. El *Digi Pak* contiene, además del juego, un DVD repleto de extras. Destaca el *making of* de ***Silent Hill 2*** con comentarios de sus creadores, aunque también hay trailers de otros lanzamientos de la compañía como *Metal Gear Solid 2*.



BREVES



■ **Sony Computer Entertainment** ha puesto a la venta un mando a distancia para el DVD de **PS2**. Un periférico imprescindible al precio estimado de 4.990 Ptas.

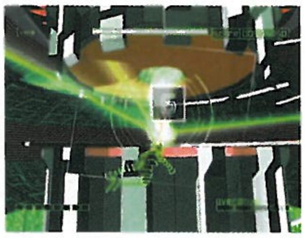
■ **Telefónica Media** está organizando la eliminatoria que clasificará a 20 españoles para participar en los primeros Juegos Olímpicos *on-line*, *World Cyber Games*, que tendrá lugar en Seúl en diciembre. Los títulos escogidos son *Counter Strike*, *Quake 3*, *Unreal Tournament*, *FIFA 2001*, *The Age of Empires*, *The Conquerors* y *Starcraft: Broodwar*.

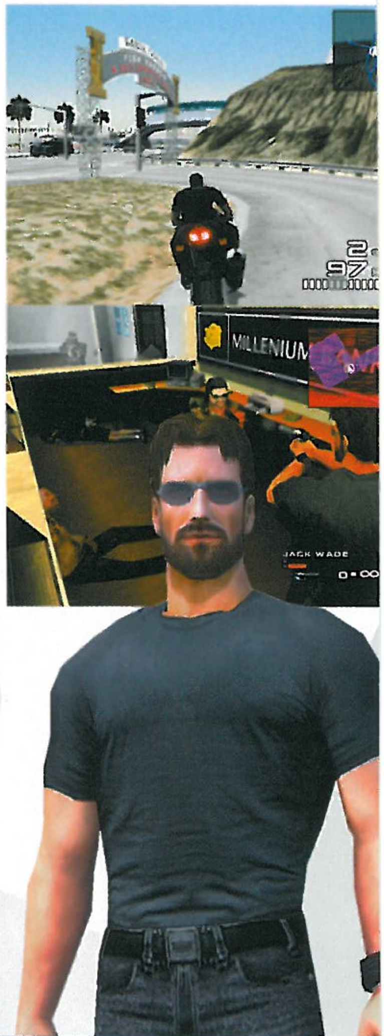
■ **Art Futura 2001** se desarrolla del 25 al 28 de octubre en el Centro de Cultura Contemporánea de **Barcelona**. En la feria, el día 26, estará dedicado a los videojuegos y contará con la presencia de **Jason Rubin** de **Naughty Dog**.

NOVEDADES DE SEGA PARA PS2

Variedad y calidad

SEGA y **SCEE** han alcanzado un acuerdo en el que **Sony C.E.E.** distribuirá siete juegos de la compañía japonesa para **PlayStation 2**.





Por ahora, sólo tres títulos saldrán al mercado antes de que termine el presente año. Uno de los juegos más esperados para **Dreamcast**, en directa competencia con *Metal Gear Solid*, ***Headhunter***. Protagonizado por un héroe muy peculiar, **Jack Wade**, nos veremos envueltos en una aventura con grandes dosis de acción. Técnicas de infiltración, disparos, *puzzles* e incluso montar en moto, son algunas de las experiencias que nos aguardan en esta producción de **Sega**. Por otro lado, y ya con un tinte mucho más relajado, la compañía japonesa devuelve la vida a ***Ecco the Dolphin*** en los 128 *bits* de **Sony**. El juego se divide en cuatro episodios en los que, haciendo gala a los capítulos anteriores de la saga, el delfín podrá explorar libremente su entorno, resolver enigmas y recabar información para devolver la normalidad al mundo. Por último, el equipo de desarrollo **UGA** de **Sega**, nos ofrece un título donde nuestras acciones crearán diferentes ritmos que alterarán los gráficos.



El delfín ecologista se enfrentará a un misterioso enemigo que pretende cambiar la historia del mundo.

LOGITECH

Driving Force para PS2

Logitech ha sido la empresa encargada de fabricar el *GT Force* de *Gran Turismo 3* para **Sony**. Ahora lanza su propio volante con innovaciones.



Driving Force es idéntico al volante *GT Force* de *GT3 A-spec*, sin embargo, incorpora nuevos botones respecto a este último. El volante, incluye un apéndice inferior para que podamos colocarlo cómodamente en nuestras piernas, sin necesidad de atornillarlo a una mesa. Además, también cuenta con la tecnología *Force Feedback*, tanto en el volante como en el soporte, para dar una mayor sensación de realismo y que podamos disfrutar al máximo cuando estemos jugando. El precio de venta al público es de 23.490 Ptas. y será compatible con *Gran Turismo 3 A-spec* y juegos como *Nascar Heat 2002*, *Motor Mayhem*, *Test Drive* y *Test Drive Off-Road*.

La única diferencia visual respecto al GT Force, es la ausencia del logo y el añadido de un soporte para colocarlo entre las piernas.

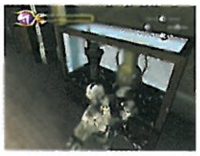
EL REGRESO DE LA MOMIA

La película ya tiene juego

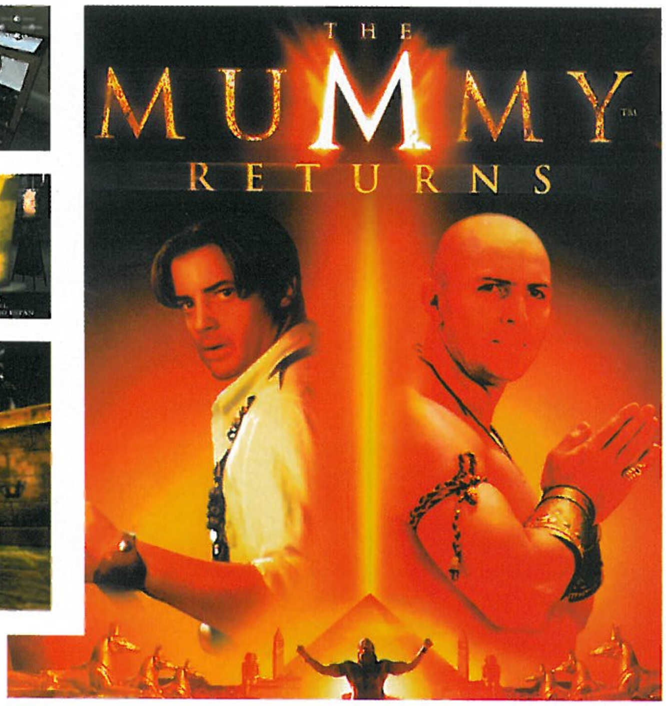
Vivendi Universal distribuirá el título basado en la segunda parte de *La Momia*. Una aventura que retrata con fidelidad el espíritu aventurero, desde **Londres** hasta **Egipto**, del que hacía gala el largometraje.

Nuestro objetivo será enfrentarnos al **Rey Escorpión**. La principal novedad respecto a la película es que ahora podremos escoger entre **Rick O'Connell** e **Imhotep** para protagonizar el juego. ***El Regreso de la Momia*** es una aventura de acción.

Además de recorrer multitud de niveles, **Londres**, **El Cairo**, **Hamunaptra**, etc., tendremos que enfrentarnos a todo tipo de enemigos utilizando un variado arsenal. Sables, pistolas, dinamita o hechizos, dependiendo del personaje que hayamos elegido al principio.









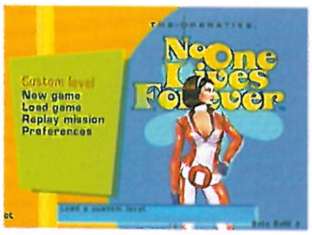


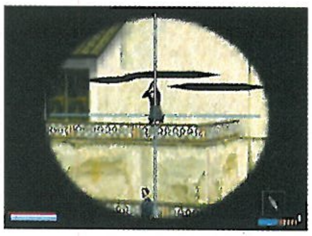
El juego te permite elegir entre Imhotep y Rick O'Connell para vivir una gran aventura.

VIVENDI UNIVERSAL

No One Lives Forever

Desarrollado por Fox Interactive, este título nos introduce en la piel de una sensual agente especial, pero desde un punto de vista irreverente. Podríamos decir que se trata del Austin Powers del videojuego.







El Sniper Rifle nos permitirá acabar con indeseables desde una buena distancia.

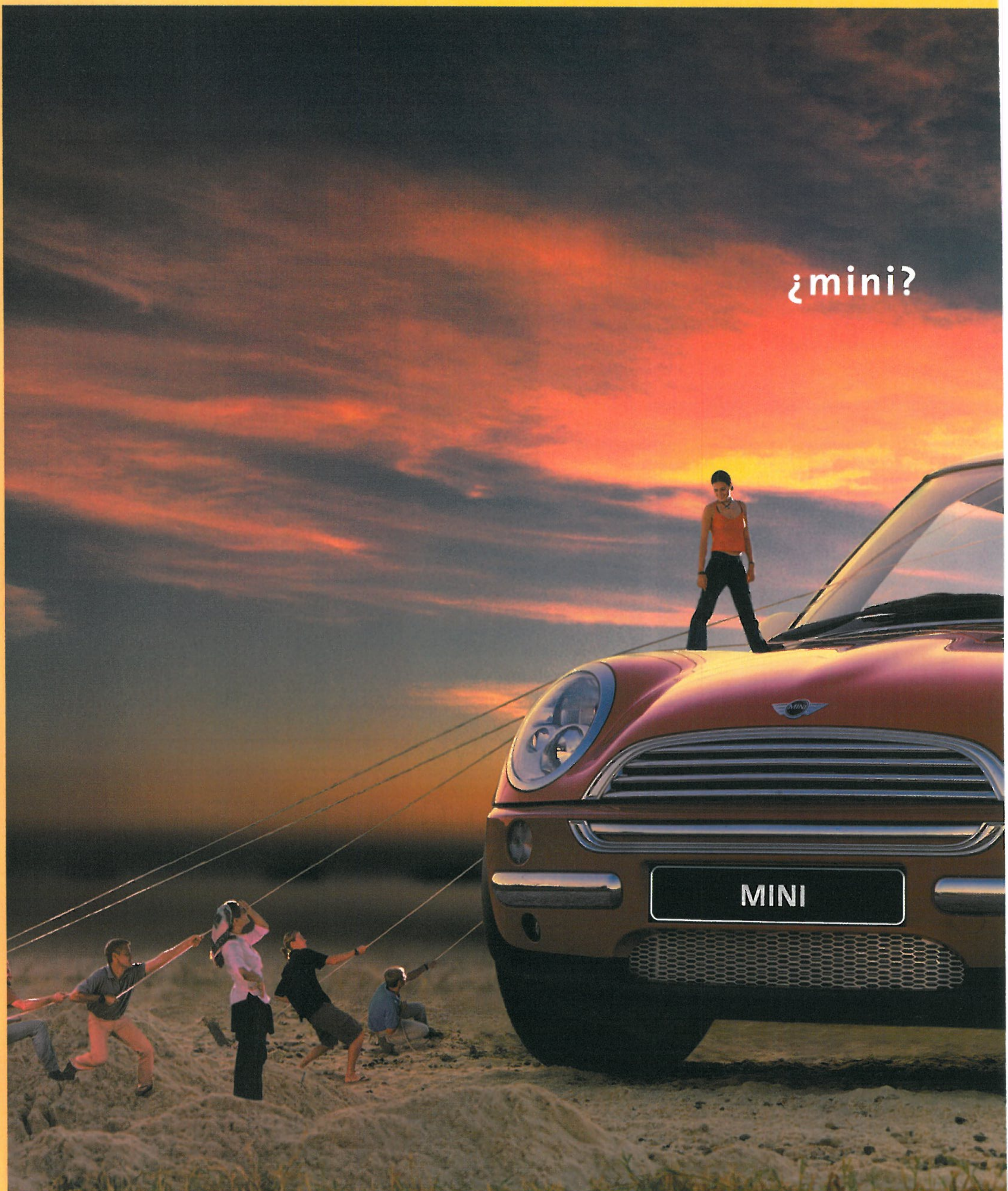




Programado por **Fox Interactive**, este *shoot'em-up 3D* en primera persona, funciona bajo el motor gráfico creado por **Monolith** (empleado también en títulos como *Soldier of Fortune*). ***No One Lives Forever*** está ambientado en unos hipotéticos años 60 y su protagonista femenina emula al extravagante **Austin Powers**, como un desastroso agente especial. Algo que se ve reflejado en las diferentes armas que componen nuestro arsenal y en los ridículos enemigos a los que tendremos que enfrentarnos a lo largo del juego, cuya historia se irá desvelando a través de secuencias generadas.



A pesar de sus toques de humor, el juego no carece de dosis de acción.


¿mini?
MINI



Resultados Concursos

RESULTADOS CONCURSO ONIMUSHA

- MIGUEL ÁNGEL FERNÁNDEZ VÁZQUEZ (VIZCAYA)
- SERGIO DE LA CASA HERAS (MADRID)
- JOSÉ ANTONIO MOLINERO MARTÍN (GRANADA)
- ADOLFO INFIESTA FERNÁNDEZ (ASTURIAS)
- JUAN RAMÓN GUTIÉRREZ PURAS (MADRID)
- CÉSAR GORRICHO MATA (CANTABRIA)
- NATXO GALÁN RUIZ (ÁLAVA)
- JAIME ÁLVAREZ GONZÁLEZ (BARCELONA)
- FCO. JOSÉ GONZÁLEZ ESTEBAN (BARCELONA)
- MIGUEL ÁNGEL VÁZQUEZ RODRÍGUEZ (CÁDIZ)
- FCO. JAVIER MORENO GEMEZ (CÓRDOBA)
- ALBERTO PEDRERA DELGADO (MÁLAGA)
- JAVIER CANTUDO CALZADO (JAÉN)
- JUAN IGNACIO MORENO ARÉVALO (BARCELONA)
- LUIS ALONSO LÓPEZ (MADRID)
- ÁNGEL LUQUE MARTÍN (ALMERÍA)
- CARLOS ANTONIO ALIA DÍAZ (TOLEDO)
- JESÚS SALA HERNANDIZ (VALENCIA)
- PEP CLIMENT TORMO (VALENCIA)
- JESÚS VERGARA VAQUERO (NAVARRA)
- MARTA APARICIO MIGUEL (ZARAGOZA)
- FERNANDO NÚÑEZ SERRANO (SEGOVIA)
- MANUEL JESÚS AMAYA DURÁN (MÁLAGA)
- ÁLVARO SIERRA DE LA TORRE (MADRID)
- JUAN GÓMEZ MARTÍN (BARCELONA)

RESULTADOS CONCURSO LITTLE NICKY

- FRANCISCO ORTIZ MARTÍN (BARCELONA)
- MIGUEL ÁNGEL MORAL JIMÉNEZ (BARCELONA)
- JOSE Mª GARRIDO GUTIÉRREZ (CÁDIZ)
- FELIPE SÁNCHEZ SERRANO (CASTELLÓN)
- ENRIQUE ÁNGEL ROS FERNÁNDEZ (VALENCIA)
- ALEJANDRO FIGUEROA MEANA (TOLEDO)
- MARCOS GONZÁLEZ VÁZQUEZ (ASTURIAS)
- JESÚS CEMBRERO CORTÉS (CANTABRIA)
- PEDRO LUIS FILGAIRA CRUZ (JAÉN)
- FAUSTINO ÁLVAREZ FERNÁNDEZ (ASTURIAS)
- CAROLINA GARCÍA ÁLVARADO (MURCIA)
- TEODORO SÁNCHEZ VIERA (BADAJOZ)
- ANTONIO JARDÓN FERNÁNDEZ (MADRID)
- JAVIER GARCÍA BERNAL (MURCIA)
- PEDRO ALONSO DELGADO (MADRID)
- ADRIÁ FERRAS SANTIN (BARCELONA)
- JUAN CARLOS TORMO LOBO (GRANADA)
- ALFONSO JIMÉNEZ CARRERAS (BARCELONA)
- ADORACIÓN ABELLÁN PALENCIA (ALICANTE)
- FCO. ANTONIO QUESADA DEL MORAL (JAÉN)
- JOSÉ Mª GRADOS DOMÍNGUEZ (MADRID)
- ANTONIO GONZÁLEZ GONZÁLEZ (ÁVILA)
- JOSÉ GENARO SEGALÉS (BARCELONA)
- JESÚS REYES LEAL (CÁDIZ)
- ALBERTO PÉREZ DE LA CALLE (MADRID)

LOS MÁS VENDIDOS CENTRO MAIL

1- RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
2- GRAN TURISMO 3 A-SPEC
3- PARIS-DAKAR RALLY
4- ONIMUSHA WARLORDS
5- DARK CLOUD
6- BLOODY ROAR 3
7- ESTO ES FÚTBOL 2002
8- EXTERMINATION
9- TEKKEN TAG TOURNAMENT
10- THE BOUNCER

MOTO GP 2

Motociclismo para PS2

Namco está preparando el lanzamiento de la segunda parte de *Moto GP*. Las mejoras gráficas, nuevos circuitos y otros extras le convierten en el mejor título del género para esta consola.





Los creadores han intentado recrear la tensión del campeonato mundial casi a la perfección. ***Moto GP 2*** consigue que el jugador se quede pegado al mando en cada carrera mientras observa su moto a toda velocidad por el circuito desplazándose con una suavidad alucinante. Pero las mejoras no alcanzan sólo al apartado gráfico. También se han incluido cinco circuitos nuevos reales, entre los que podemos encontrar el de **Cataluña**. Además, para poner a prueba nuestra habilidad ahora es posible cambiar las condiciones atmosféricas y comprobar cómo se comporta nuestra moto sobre asfalto mojado. Por supuesto, si las repeticiones ya te parecían buenas en la primera parte, en ***Moto GP 2*** da la impresión de que estamos viendo una retransmisión deportiva en nuestro televisor.

Nada mejor que disfrutar con el replay de cada carrera. Toda una pasada.

ELECTRONIC ARTS/FOX INTERACTIVE

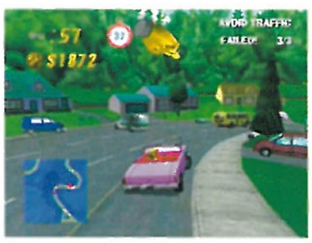
The Simpsons Road Rage

A partir de diciembre podrás sembrar el pánico por las calles de **Springfield** con este clon de *Crazy Taxi*, protagonizado por los personajes de la popular serie de **Matt Groening**.

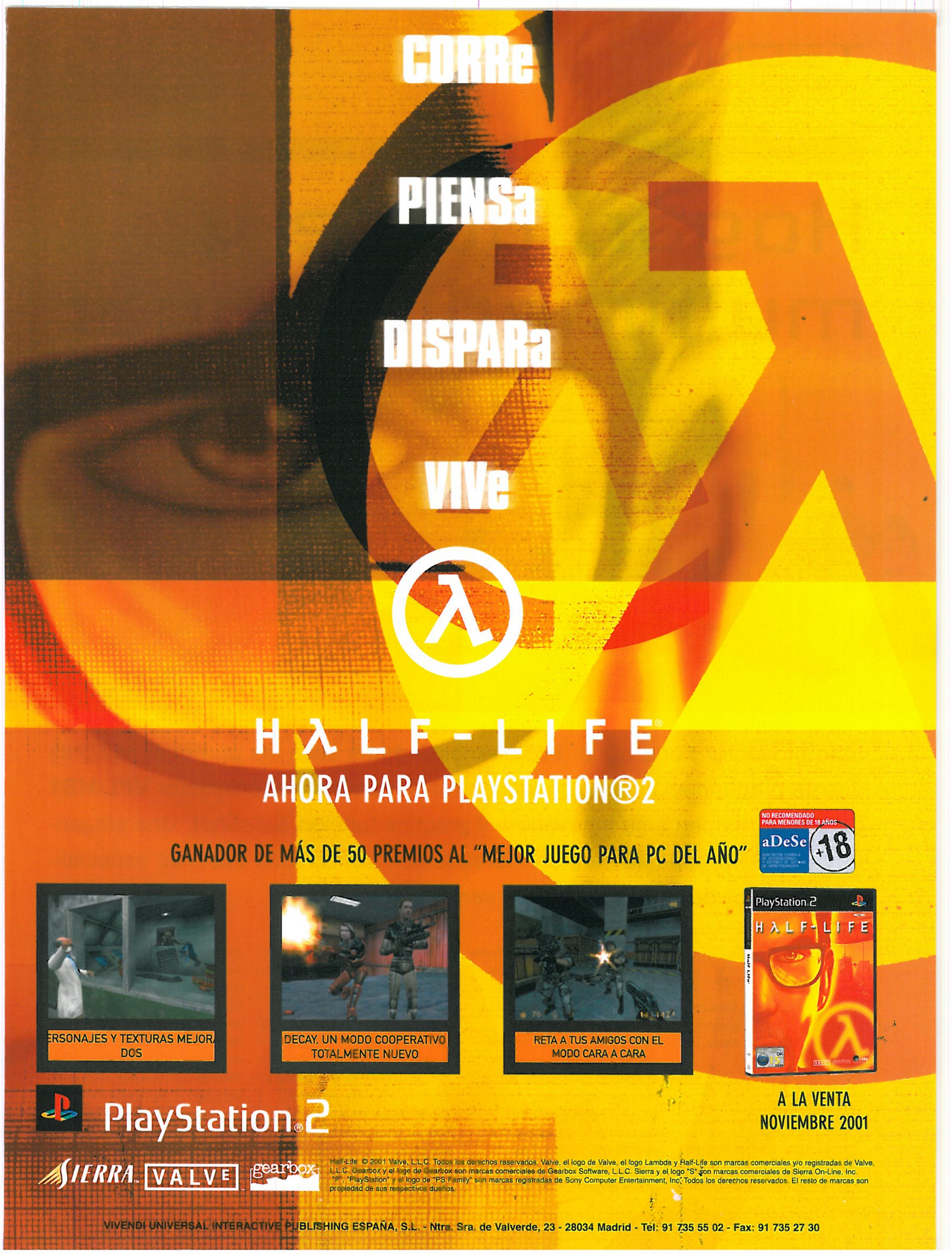
Más que tomar prestados algunos elementos, **Fox Interactive** ha «fusilado» completamente el *Crazy Taxi* de **Sega** para componer este delirante *arcade* de conducción que llegará al mercado español a finales de año con textos en castellano. Los *fans* de la serie de TV se lo pasarán en grande con este título, que reproduce con maestría todo el colorido y humor del universo creado por **Matt Groening**, con la aparición de más de 25 personajes: **Bart**, **Homer**, **Otto**, **Mr. Burns**, **Krusty**, **Flanders**... Junto a la mecánica clásica de *Crazy Taxi*, ***Road Rage*** ofrecerá misiones extras y un modo *Versus* alucinante.







Road Rage es un Crazy Taxi con personajes y escenarios basados en la serie Los Simpsons


CORRe
PIENSa
DISPARa
VIVe
HλLF-LIFE®
AHORA PARA PLAYSTATION®2
GANADOR DE MÁS DE 50 PREMIOS AL "MEJOR JUEGO PARA PC DEL AÑO"
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18
ERSONAJES Y TEXTURAS MEJOR DOS
DECAY, UN MODO COOPERATIVO TOTALMENTE NUEVO
RETA A TUS AMIGOS CON EL MODO CARA A CARA
PlayStation 2
HλLF-LIFE
A LA VENTA NOVIEMBRE 2001
PlayStation 2
SIERRA
VALVE
gearbox
Half-Life © 2001 Valve, L.L.C. Todos los derechos reservados. Valve, el logo de Valve, el logo Lambda y Half-Life son marcas comerciales y/o registradas de Valve, L.L.C. Gearbox y el logo de Gearbox son marcas comerciales de Gearbox Software, L.L.C. Sierra y el logo "S" son marcas comerciales de Sierra On-Line, Inc. "P", "PlayStation" y el logo de "PS Family" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. El resto de marcas son propiedad de sus respectivos dueños.
VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L. - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30

por << José Luis del Carpio >>

Proyector Sony Cineza VPL-HS1

Manuel Arenas

Hogar, dulce y multimedia hogar



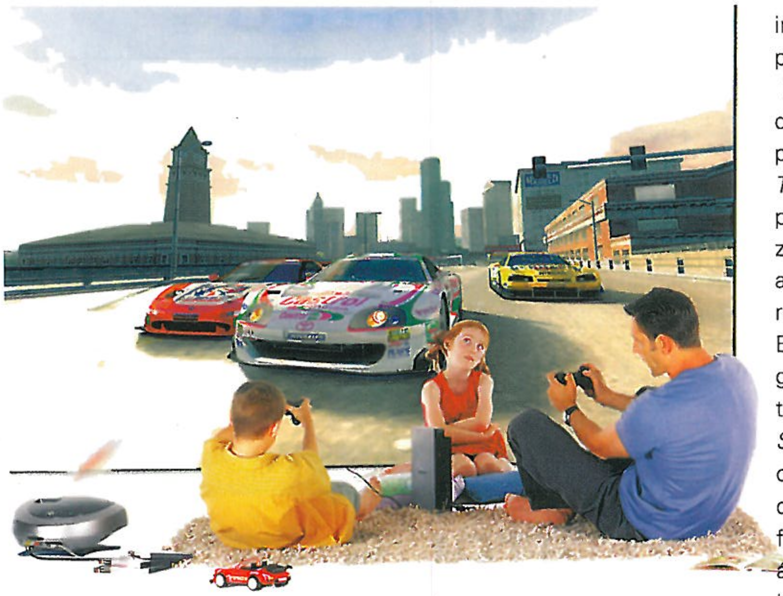


Este proyector tiene truco. Posiblemente éstas sean las primeras palabras que se pronuncien cuando se vea en funcionamiento el proyector **VPL-HS1** de **Sony**, merced a su innovadora y práctica función *SideShot*. Una elegante y versátil propuesta para un mercado doméstico cada vez más especializado, a tenor de los aparatos que van apareciendo...

Y cada vez más a tenor de las novedades que día a día un número creciente de compañías introducen en sus gamas de productos para los usuarios domésticos más exigentes en el área del entretenimiento. **Sony**, como era de esperar, es una de ellas gracias a productos como los integrantes de la gama de proyectores ***LCD Cineza***, y más concretamente el **VPL-HS1**, capaz de mostrar imágenes en pantallas de dimensiones tan considerables como 150 pulgadas de diagonal, o de 3 metros de ancho y 2'2 de alto si se prefiere. Serán imágenes procedentes sobre todo de fuentes de vídeo de elevada calidad, como pueda ser un DVD o una consola de videojuegos. Incluso gracias a la presencia de una ranura compatible con la memoria *Memory Stick*, será factible visualizar directamente, y sin intermediarios, las fotografías tomadas con una cámara digital compatible con este formato de almacenamiento. También es posible usar como entrada de vídeo las señales procedentes de un ordenador, pero limitadas a una resolución de 800 x 600 puntos, un dato este último que apunta claramente a la vocación hogareña mencionada con anterioridad. Se trata de una resolución muy ajustada para la representación de las imágenes provenientes de un **PC**, pero equivaletes a 600 líneas de TV. Una cifra muy por encima de las ofertadas por los televisores convencionales.

http://www.sonyhomecinema.com

PVP-R: 535.600 Ptas (IVA incluido)



Este proyector destaca por la escasísima emisión de ruido procedente del ventilador, y por tener dicha salida de ventilación en la parte frontal, al lado de la óptica, para evitar cualquier molestia al usuario. Además, Sony regala una pantalla junto con el proyector como oferta de lanzamiento.

Versatilidad frente a especialización

El **VPL-HS1**, con una calidad de imagen muy cuidada gracias a las mejoras introducidas en la óptica y la lámpara, es capaz de arrojar unas imágenes nítidas, brillantes y detalladas sobre la pantalla que se esté empleando como receptora de su luz. Una nitidez que apreciarán especialmente quienes conecten su consola al proyector para jugar «a lo grande», o quienes lo empleen como pantalla de ordenador, ya que los textos y los detalles más finos podrán ser visualizados con más comodidad. Es cierto que existen proyectores con mejores prestaciones, como por ejemplo el **VPL-WW11HT** también dentro de la gama ***Cineza*** de **Sony** y hermano mayor de este **VPL-HS1**, pero mientras el primero pesa unos 8 Kg, este último alcanza unos excelentes 3'9 Kg. De este modo, será posible moverlo con facilidad y ocupará un espacio reducido, al tiempo que los diseñadores tienen la oportunidad de lucirse en el apartado estético. Así, este proyector de **Sony**, puede integrarse en el ambiente hogareño sin mayores dificultades, a lo cual contribuye la tecnología *SideShot* característica de esta nueva raza de proyectores. Ésta permite obtener imágenes perfectamente cuadradas en pantalla, aunque el proyector esté situado en un lateral (hasta 20º). De este modo, el proyector pierde protagonismo en favor de la comodidad de uso y la sencillez de instalación, pero sin renunciar a la calidad.

Los amantes del DVD también se beneficiarán de la calidad de imagen del **VPL-HS1**, que casi parece pensado para ellos.

En cuanto al sonido, sus 2 W de potencia no serán suficientes para construir un sistema *Home Theatre*, pero serán adecuados para valerse de ellos y monitorizar el audio en el resto de las aplicaciones donde no se requiera una calidad tan elevada. Es ciertamente ingenioso integrar una ranura compatible con tarjetas de memoria *Memory Stick*, de modo que se puedan organizar de un modo sencillo y divertido reuniones de amigos o familiares para compartir los álbumes de fotos digitales de las vacaciones, una boda o de una excursión. La aplicación de marco digital, a pesar de sus buenas intenciones, resultará en un desgaste excesivo de la lámpara, cuya vida se mide en (afortunadamente muchas) horas y su precio en (desafortunadamente muchas) pesetas.

En cuanto a conectividad y entradas/salidas, se elimina el amontonamiento de cables gracias al puerto *PJ-Multi*, de donde saldrá un único cable que se conecte a la fuente deseada. Además, se puede conectar vía *S-Vídeo* o vídeo compuesto independientemente del uso de este ingenioso puerto.



A través de esta ranura podremos ver fotos digitales almacenadas en Memory Stick sin un PC de por medio.





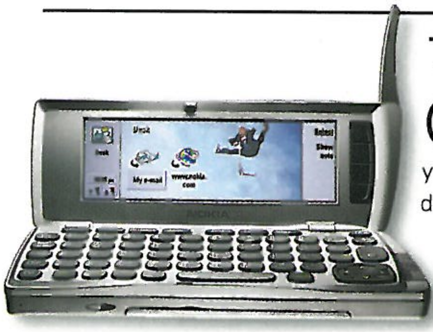


Una solución de visualización de hasta 150 pulgadas de diagonal y menos de cuatro kilos de peso, que además puede instalarse en una esquina, dejando totalmente libre el centro del salón para que pueda ser ocupado por los protagonistas absolutos de esta experiencia multimedia: los usuarios.



Telefonía Móvil - NOKIA

NOKIA 9210



Terminal multimedia

Gracias a su brillante pantalla a color, su completo teclado y sus sencillos iconos y menús de funciones, podremos disponer de un entorno de trabajo en la palma de la mano. Pronto lo analizaremos a fondo.

http://www.nokia.es

PVP-R: No disponible

Grabadora DVD - PANASONIC

DMR-E20

Primera grabadora con función Time Slip

Distintas calidades de grabación y un sinfín de funciones de apoyos son las características principales de esta virguería de **Panasonic.** Entre ellas la función *Time Slip*, que permite grabar y reproducir al mismo tiempo.



http://www.panasonic.es

PVP: 249.412 Ptas

Teléfono + fax - SAGEM

PHONEF@X 2690



SMS desde línea fija

Fax, teléfono fijo, teléfono inalámbrico, contestador, Internet y mensajes cortos SMS. Esto último por primera vez en telefonía fija, apoyado por su excelente teclado.

http://www.sagem.com

PVP-R: No disponible

Televisor + DVD - THOMSOM

DIGITAL STATION



Todo en un aparato

Un televisor de 14" que integra dentro de su carcasa un reproductor DVD y un CD. Formas redondeadas y elegancia acordes con la gama *Life* de productos **Thomson**.

http://www.thomson-europe.com

PVP-R:91.511 Ptas

Monitor PC - SONY

SDM-M61



TFT de 16 pulgadas

Su resolución de 1,3 *megapixels* supera en un 66% a la de los de 15" y compite con muchos de 17". La calidad de imagen es casi perfecta.

http://www.sony.es

PVP-R: 162.000 +IVA

Cámara digital - SONY

DSC-F707



Fotografía digital

La más avanzada cámara digital de consumo, capaz de tomar imágenes con resolución de 5 *megapixels*. Trabaja incluso en oscuridad total.

http://www.sony.es

PVP: 280.000 Ptas

PHILIPS DVD Q50

http://www.philips.es

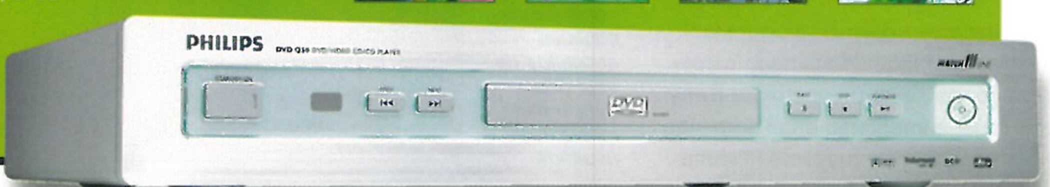
Un DVD de diseño con regalo

Un DVD de alta gama con un excepcional diseño, que goza de un procesador de vídeo de 54 Mhz, compatibilidad con formato MP3, DTS, doble lector láser y todo tipo de salidas y entradas. Además, la gran ventaja de este aparato es que, si se envía el cupón respuesta que se entrega, más una copia de la factura de compra, se recibirán gratis cuatro excepcionales películas de **Disney**.

Fantasia 2000, Blancanieves y los 7 enanitos, Tarzán y Dinosaurio son las películas que se ofrecen gratis.

PVP-R: 99.900 Ptas






LOTUS
LOTUS CHALLENGE™
PlayStation 2
PAL
LOTUS CHALLENGE
Versión íntegra en castellano
INTERACTIVE
MUCHO MÁS QUE CONDUCIR
Nueva web
www.virgin.es
www.lotuschallenge.com
KUJU
Con la colaboración de
FIRETRAP
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE



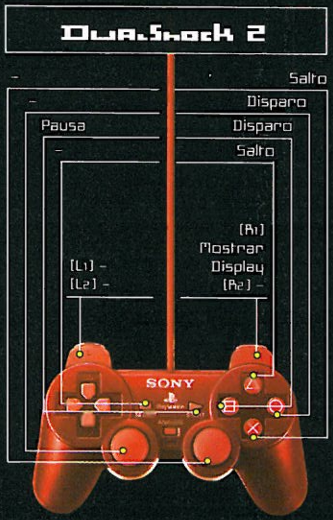
DVD DEMO [10]

Este mes os sorprendemos con un DVD compuesto por siete *demos* jugables de algunos de los mejores juegos del momento.

[DEMO JUGABLE] KLONOA 2





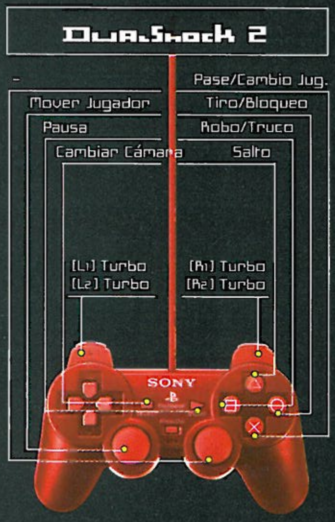


El simpático gato de **Namco** evoluciona hasta convertirse en un impresionante título para **PlayStation 2**. En nuestra *demo* te permitiremos seleccionar dos diferentes niveles, *Sea Of Tears* y *Jungle Sliders*, con los que podréis jugar hasta el final, incluyendo escenas de introducción generadas por la consola. *Sea Of Tears* es el primer nivel de la versión completa y en él comprobarás la evolución gráfica que **Klonoa** ha sufrido en esta segunda entrega con efectos, como el de lluvia o el de las olas del mar. En *Jungle Sliders* iremos sobre una tabla voladora y recorreremos el cauce de un impresionante río.

[DEMO JUGABLE] NBA STREET





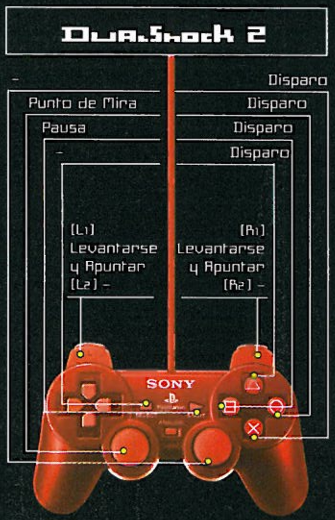


Electronic Arts nos da la oportunidad, una vez más, de emular a las estrellas del baloncesto, aunque en esta ocasión en un entorno callejero contra los más sucios oponentes. En nuestra *demo* encontrarás dos diferentes modos de juego: *Street School* (una especie de tutorial) y *Hold The Court* (el modo principal de ***NBA Street***). Para formar el equipo de tres jugadores con el que jugar, podremos seleccionar a **Shaquille O'Neal**, **Kobe Bryant**, **Derek Fisher**, **Horace Grant** y **Robert Horry**, aunque os adelantamos que la versión final del juego posee a **Michael Jordan** seleccionable.

[DEMO JUGABLE] TIME CRISIS 2



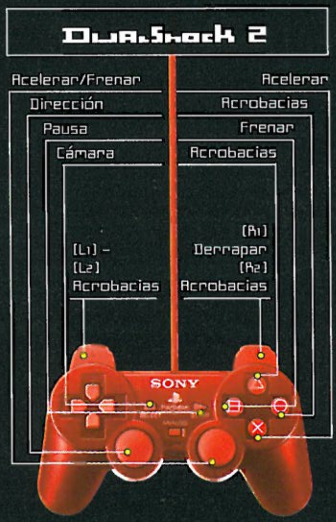




Esta *demo* te permitirá jugar el primer nivel de ***Time Crisis II*** y hacer uso de cuatro créditos. A lo largo del primer escenario, nos enfrentaremos a una horda de enemigos a pie, tendremos que destruir una tanqueta con una *Uzi* y eliminar al *final boss* a bordo de una *Zodiac* a toda velocidad por los canales de la ciudad. La segunda entrega de uno de los *shoot'em-up* más originales jamás creados, conserva todo el espíritu del primer *Time Crisis* e incluye un divertido modo para dos jugadores. En la *demo* comprobarás la mejora gráfica aplicada a la versión **PS2** con respecto a la *coin-op* de ***TC2***.

[DEMO JUGABLE] MX 2002

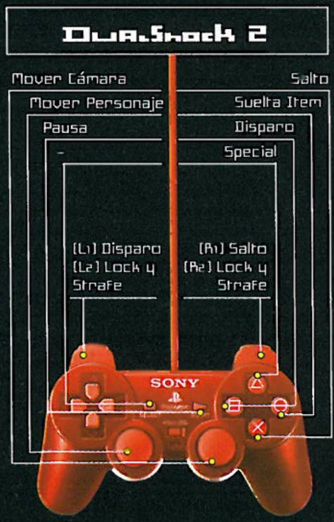


Esta *demo*, de uno de los mejores títulos de *motocross*, comprende dos modalidades de juego y dos personajes diferentes con los que competir. **Ricky Carmichael**, motorista que da nombre al título de THQ, será el personaje controlable en el modo *Race*, mientras que en el modo *FreeStyle*, en el que podremos realizar todas las acrobacias que queramos, tomaremos control sobre **Jeremy Lamblin**. Gracias a nuestra *demo* podréis comprobar cómo se ha superado el listón de calidad impuesto por anteriores títulos, ya que ***MX2002 Featuring Ricky Carmichael*** posee una calidad general fuera de toda duda.

[DEMO JUGABLE] RAYMAN M

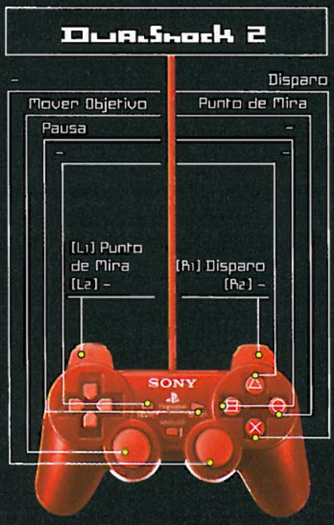


La *demo* incluida del nuevo título protagonizado por **Rayman** te permitirá jugar con **Globox** o con el famoso personaje de **Ubi**. Podrás probar tu habilidad en dos diferentes escenarios, *Nebulous Tower* y *Shadow Plain*. El primero deberemos recorrerlo en el menor tiempo posible, utilizando todos los atajos que podamos encontrar, como si de un juego de conducción se tratase. En *Shadow Plain* tendremos que recoger un número determinado de *lums* antes que nuestro oponente, paralizándole durante unos segundos con nuestros disparos y ayudándonos de nuestro radar.

[DEMO JUGABLE] SILENT SCOPE 2

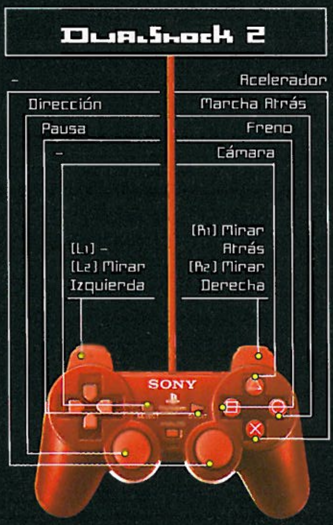


Nada menos que el primer nivel del juego, al completo, os ofrecemos en esta impresionante *demo* de ***Silent Scope 2***. Aunque sólo podremos seleccionar a un *Sniper* de los dos existentes en la versión final, la *demo* nos permitirá pasar por dos diferentes escenarios y enfrentarnos al jefe del primer nivel, **Tanya**, que armada con su lanzallamas nos hará sudar la gota gorda hasta vencerla. Aunque resulta imposible jugar con un fusil como el de la recreativa, **Konami** ha configurado el control de ***Silent Scope 2***, adaptándolo perfectamente al *control pad* de **PlayStation 2**.

[DEMO JUGABLE] DRIVEN



El nuevo filme protagonizado por **Sylvester Stallone** está a punto de convertirse en todo un juegazo de conducción, pero antes de eso podrás jugar a nuestra *demo* y comprobar su calidad. En la *demo* se encuentran seleccionables los dos pilotos protagonistas de *Driven*, *Jimmy Bly* y *Joe Tanto* (**Sylvester Stallone**). Tan sólo podremos probar nuestra habilidad al volante con un único coche de *Formula 1* y en un circuito llamado *Hexen Tal*, aunque la longitud de éste y el desafío impuesto por los coches competidores permiten explotar nuestra jugosa *demo* durante largas horas.

Contenido del DVD Demo


3rd
Pausa Video
BURNOUT
Campeonato
Carrera Individual
Contrarreloj
Especial
Opciones
Puntuaciones Más Altas
Seleccionar
24
4th
10
36
21 - 6071





Las imprudencias ¿se pagan?



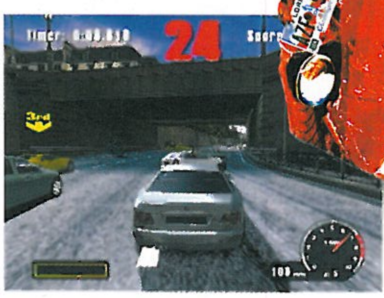
por << ThE sCoPe >>

Burnout supone una pequeña revolución dentro de PS2. Un juego salvaje, en el que la velocidad y los accidentes más brutales están a la orden del día. El típico arcade que no te deja soltar los mandos.



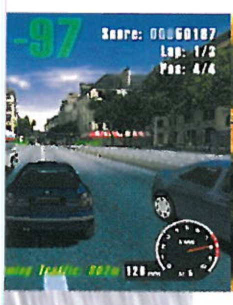
Si efectuamos maniobras arriesgadas o conducimos en dirección contraria, podremos ir llenando la barra del turbo y descubrir qué es la velocidad.





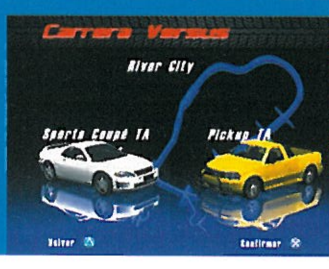


Esta es la segunda aproximación que os hacemos de ***Burnout***. Tras la presentación del juego de la que os dimos cuenta el mes pasado, ya hemos podido disfrutar del juego en la redacción. Lo que ya os anunciábamos el mes pasado se ha confirmado plenamente, y debemos prepararnos para recibir a uno de los juegos más divertidos del género de la conducción para **PlayStation 2**. ***Burnout*** es un juego diferente a lo que últimamente estamos acostumbrados a ver. Gracias a la potencia de las consolas de los últimos tiempos, los *arcades* puros y duros estaban dejando paso a los simuladores más o menos serios. ***Burnout***, aunque bebe de las fuentes de los más clásicos del género, como *Midtown Madness* o el propio *Ridge Racer*, debido a lo inusual de su estructura de juego y su temática, supone todo un soplo de aire fresco en un género superpoblado de simuladores. Y la novedad radica en la mezcla de diferentes elementos que jamás los hemos encontrado unidos en un mismo juego. Para empezar, las carreras transcurren por escenarios urbanos, pero cerrados, al más puro estilo *Ridge Racer*. Dichos circuitos



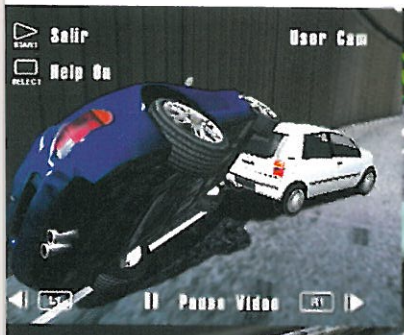


Modo Versus

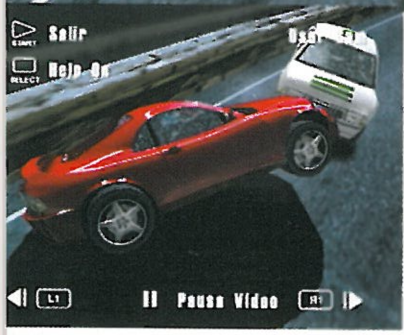




Uno contra otro, y pudiendo incluir en las carreras hasta a dos contrincantes más controlados por el propio juego. Piques asegurados.







Tras las carreras veremos las repeticiones de los mejores tortazos.





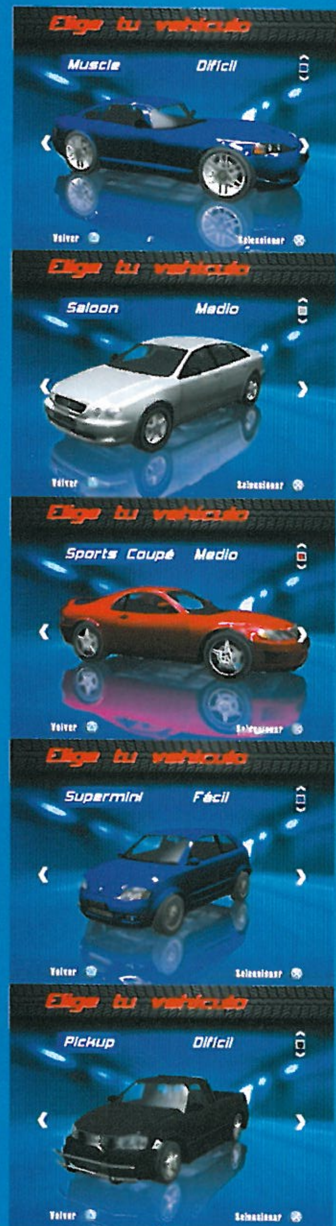
‹Las reacciones del tráfico son siempre realistas›

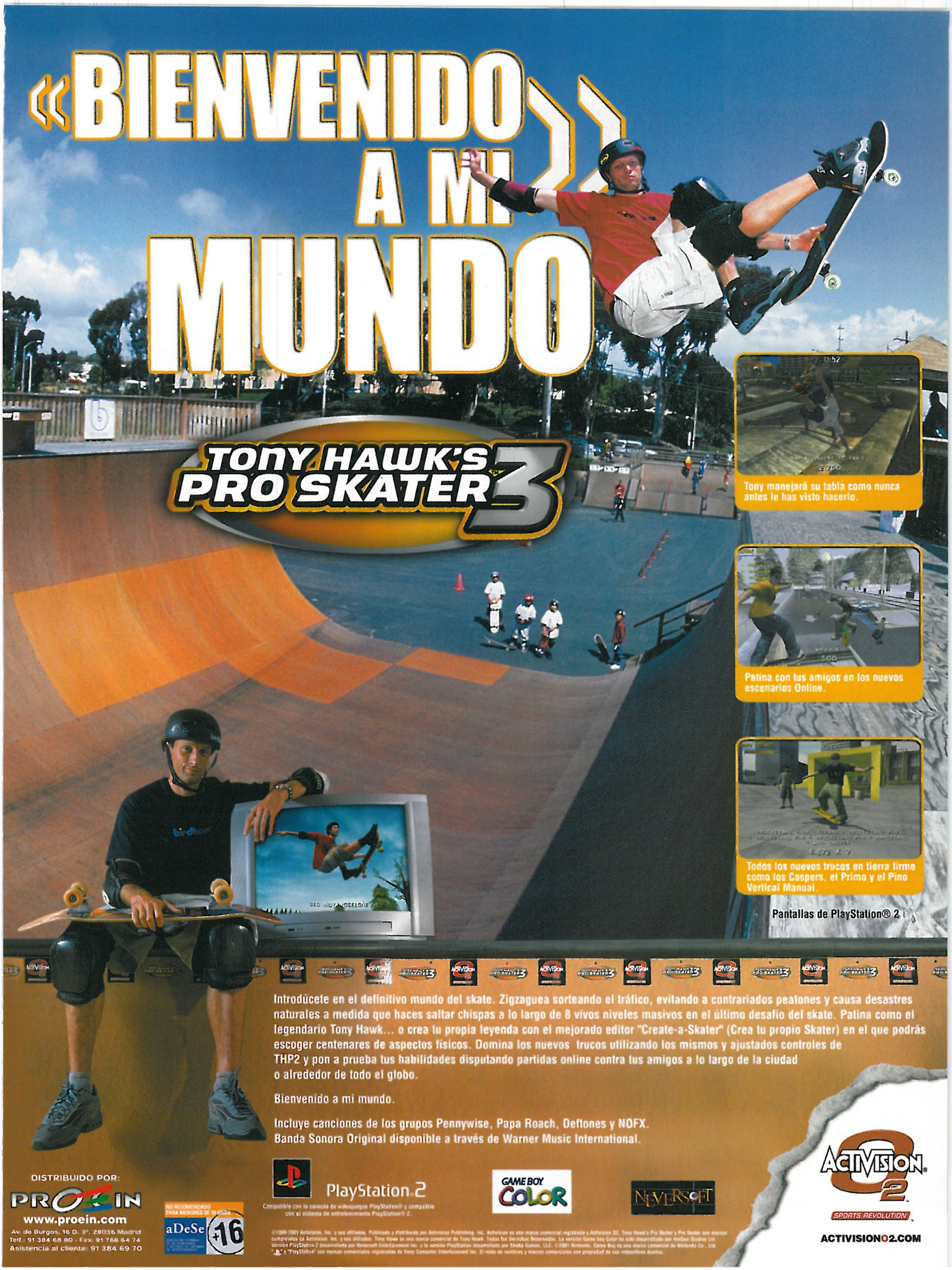
están repletos de tráfico real, en ocasiones numerosísimo, que interactuará con nosotros gracias a la extraordinaria *Inteligencia Artificial* que poseen los coches. Dicha *IA* les hará reaccionar de la forma más realista imaginable, esquivando a nuestro vehículo, realizando maniobras de evasión y reaccionando según se plantee la situación y no siguiendo itinerarios prefijados. La concentración de vehículos provocará accidentes, sin duda la salsa del juego. Son increíblemente realistas, aunque un pelín exagerados como buen *arcade* que se precie. Otro elemento que es vital para el desarrollo del juego es la barra del turbo, que se llenará al efectuar maniobras arriesgadas (pasar cerca de vehículos o ir en dirección contraria). Una vez llena disfrutaremos durante un tiempo limitado de una velocidad impresionante, que provocará los tortazos más espectaculares. El mes que viene analizaremos a fondo este divertidísimo juego.



Coches de todo tipo

No son reales, pero representan diferentes categorías de vehículos. Deportivo, súper deportivo, utilitario, *Pick-up* o berlina. Cada uno con su respectiva dinámica y con su diferente dificultad.




«BIENVENIDO A MI MUNDO»
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Tony manejará su tabla como nunca antes le has visto hacerlo.
Patina con tus amigos en los nuevos escenarios Online.
Todos los nuevos trucos en tierra firme como los Caspers, el Primo y el Pino Vertical Manual.
Pantallas de PlayStation® 2
Introdúcete en el definitivo mundo del skate. Zigzaguea sorteando el tráfico, evitando a contrariados peatones y causa desastres naturales a medida que haces saltar chispas a lo largo de 8 vivos niveles masivos en el último desafío del skate. Patina como el legendario Tony Hawk... o crea tu propia leyenda con el mejorado editor "Create-a-Skater" (Crea tu propio Skater) en el que podrás escoger centenares de aspectos físicos. Domina los nuevos trucos utilizando los mismos y ajustados controles de THP2 y pon a prueba tus habilidades disputando partidas online contra tus amigos a lo largo de la ciudad o alrededor de todo el globo.
Bienvenido a mi mundo.
Incluye canciones de los grupos Pennywise, Papa Roach, Deftones y NOFX.
Banda Sonora Original disponible a través de Warner Music International.
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
aDeSe +16
PlayStation 2
GAME BOY COLOR
NEVERSOFT
ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
ACTIVISIONO2.COM

Capcom recupera elementos de su legendaria saga *Ghosts'N Goblins* para crear un nuevo y espectacular *arcade* para **PlayStation 2**, que podría llegar a Europa a principios de 2002

CAPCOM REINVENTA EL LE

por << Némesis >>



La herencia Ghost'N Goblins ha servido de inspiración al nuevo lanzamiento de Capcom para PS2. ¿Estás preparado para combatir a las huestes del mal... aunque sea en calzoncillos?



GADO Ghosts'N Goblins





Más que una secuela, en **Capcom Digital Studios** definen a ***Maximo: Ghosts To Glory*** como el merecido homenaje a la inmortal saga protagonizada por el caballero **Arthur**. Un nuevo héroe ocupa ahora su lugar, pero los *fans* de *Ghosts'N Goblins* sabrán reconocer en esta nueva producción de **Capcom** para **PS2**, no uno ni dos, sino multitud de elementos del clásico y sus continuaciones, empezando por la música y algunos enemigos y acabando con el propio sistema de defensa del protagonista. Éste pierde su armadura al contacto con sus enemigos, viéndose obligado a luchar en calzoncillos (¿Os suena?). ***Maximo: Ghosts To Glory*** es obra de un excelente equipo, encabezado por el maestro **Susumu Matsushita**, responsable de los diseños de *Motor Toon GP*, las carátulas de los *Adventure Island* y creador de todas las portadas de la revista *Famitsu*. Este célebre artista japonés no sólo se ha encargado de diseñar al protagonista, los secundarios y los enemigos, sino que su mano se deja ver en cada uno de los cinco mundos que componen el juego, dando inicio, como no podía ser de otra manera, con un cementerio. Una cámara dinámica, pródiga en planos inclinados, acompaña al jugador a lo largo de más de 30 fases en las que **Maximo** combatirá a zombies, fantasmas, ogros, plantas carnívoras y todo tipo de ingenios plantados por **Achille**, el malo del juego. **Capcom Digital Studios** ha respetado parte de la mecánica clásica de *Ghosts'N* →

‹Maximo llegará a Europa a principios del próximo año›

Como Arthur, Maximo también puede llegar a perder su armadura al contactar con los enemigos. Se verá obligado a luchar en calzoncillos hasta poder encontrar o comprar una armadura nueva.

Bajo los diseños y la supervisión personal de Susumu Matsushita, Capcom Digital Studios ha creado cinco fantásticos mundos, entre los que no falta el clásico cementerio.



La Huella de G'n'G

Capcom ha incorporado multitud de elementos de esta saga clásica

Los *fans* de **Arthur** podrán encontrar en **Maximo** infinidad de enemigos, *items* y elementos tomados de las tres entregas de *Ghosts'N Goblins*: la armadura de oro, las plantas carnívoras, los hechizos que te convierten en anciano...









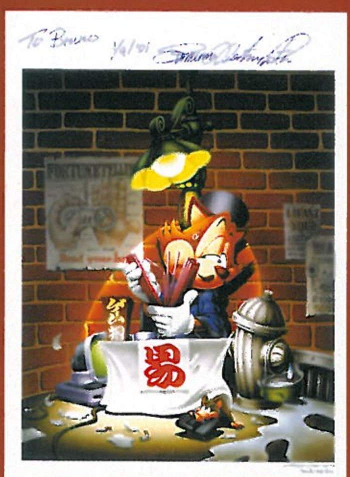
Susumu Matsushita

En el pasado ECTS tuvimos el honor de conocer en persona a este célebre artista



Sería imposible enumerar en tan poco espacio toda la carrera de **Susumu Matsushita**. Seguramente reconoceréis su trabajo en los diseños y las carátulas de los *Adventure Island* de **Hudson**, las dos entregas de *Motor Toon GP* para **PSone** y las portadas de la célebre revista japonesa *Famitsu*.

















‹Maximo es el sueño de un fan de *Ghosts'N Goblins*›

Goblins y Ghouls'N Ghosts, adaptándola a las tres dimensiones, pero, además, le ha añadido multitud de elementos de su propia cosecha. Junto a los ataques básicos, será posible ejecutar cerca de 30 habilidades especiales con el protagonista, que se recogen de cofres escondidos o tras liquidar algún ser de ultratumba. Entre estas habilidades especiales hay ataques ya clásicos de *Ghosts'N Goblins*, como arrojar el escudo hacia el enemigo y otros totalmente innovadores, como distintos tipos de magias e incluso combos. Y ¡ojo! en ***Maximo: Ghosts To Glory*** nada es gratis. Para recargar energía o recuperar la armadura hay que rascarse el bolsillo, lo que obliga a **Maximo** a perseguir como un buitre las monedas que liberan los zombies y fantasmas al morir. Incluso para continuar, el jugador debe sobornar a la muerte con dinero o deberá regresar al principio del juego, 31 fases para atrás. Humor, unos gráficos sensacionales y todo el encanto de la saga *Ghosts'N Goblins* adaptada a los nuevos tiempos, compondrán la identidad de esta producción de **Capcom**, que podría llegar al mercado europeo en los primeros meses de 2002. Estaremos expectantes.






¿SU VIDA ES ABURRIDA Y YA NO LE ENCUENTRA SENTIDO A NADA?
¿LARGAS Y TEDIOSAS HORAS DE INACTIVIDAD ESPERANDO QUE ALGO OCURRA? TIME CRISIS 2 ES LA SOLUCIÓN. EN SÓLO 10 MINUTOS NOTARÁ LA DIFERENCIA.
1
2
3
UNISEX.
20 MINUTOS AL DÍA SON SUFICIENTES.
NO ES NECESARIO HACER DIETA.
LOS EFECTOS SE APRECIAN RÁPIDAMENTE.
MÁXIMA CALIDAD.
MEJORE SU IMAGEN Y SIÉNTASE MEJOR POR DENTRO EN POCOS DÍAS.
FÁCIL DE USAR.
RESULTADOS GARANTIZADOS.
TOTAL CONTROL, SIN DEPENDER DE NADIE MÁS.
Enrique Povedilla, 33 años. "Con Time Crisis 2 he encontrado el equilibrio"
"Mi vida iba en picado. Nada me importaba. Me debatía entre el aburrimiento y la desesperación. Entonces descubrí Time Crisis 2 y mi vida cambió por completo. Después de unos minutos me sentí increíblemente satisfecho. Se lo recomiendo a todo aquel que quiera salir del agujero. Es una pasada. Yo ya no sabría vivir sin Time Crisis 2."
PlayStation 2
www.es.playstation.com
" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. . TIME CRISIS™2&© 1995 1997 2001 NAMCO LTD & G-con™ 2&© 2000 NAMCO LTD., All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.
Time Crisis II + pistola G-Con 2 por 12.900 ptas*.
ANTES
DESPUÉS
¡Notará la diferencia!
*P.V.P. Estimado.
namco
G-con 2
Time Crisis II es compatible con G-Con 2 y G-Con 45.

ACE COMBAT 04 SHATTERED SKIES

La nueva obra maestra de Namco te hará rozar la gloria

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- GÉNERO: SIMULADOR VUELO/ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: 13-09-2001



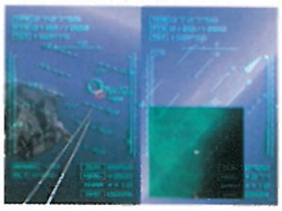
por << Nemesis >>

A los cinco segundos de ver en acción ***Ace Combat 04***, uno empieza a entender el largo y costoso tiempo empleado por **Namco** para desarrollar la cuarta entrega de su saga de simuladores aéreos. Como en ese célebre anuncio televisivo de *Gran Turismo 3*, caerás derribado por los cazas o las defensas antiaéreas del enemigo por estar prestando demasiada atención a los escenarios, los más realistas que se hayan visto en un simulador de vuelo. A partir de fotografías reales tomadas por satélite, en **Namco** han dado forma a complejas orografías que incluyen cañones, cordilleras, puertos, valles, ciudades y bucólicas campiñas...18 escenarios que acojen otras tantas misiones, de tal extensión que en algunas fases te verás obligado a elegir un determinado sector a atacar ante la imposibilidad de sobrevolarlo todo. Es cierto que tras ser testigo de la potencia de **PS2** en títulos como el mencionado *GT3* o *MGS 2*, el usuario espera una entrega de *Ace Combat* muy superior a las anteriores, especialmente en el aspecto gráfico. Pero lo que ofrece ***AC04*** es un realismo visual tal, que cada pantalla parece la fotografía de un avión. Y las novedades no alcanzan sólo al apartado técnico. Además de comprar nuevos cazas y bombarderos con el dinero recaudado en cada misión, **Namco** permite en ***AC04*** la posibilidad de adquirir y añadir a cada uno de los aviones diverso armamento extra, misiles y bombas específicos para cada avión, y como siempre, todo reproducido a partir de modelos y

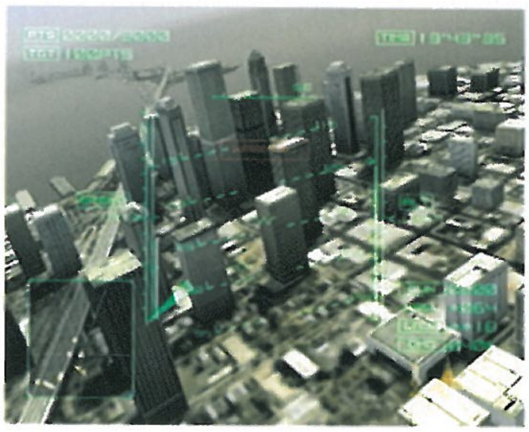


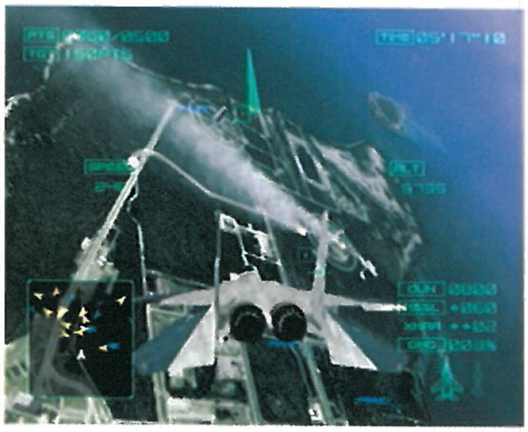


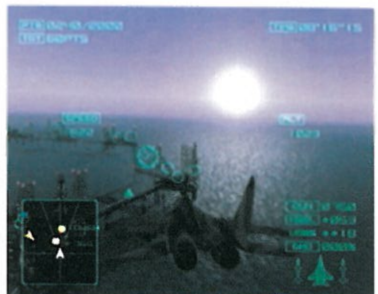




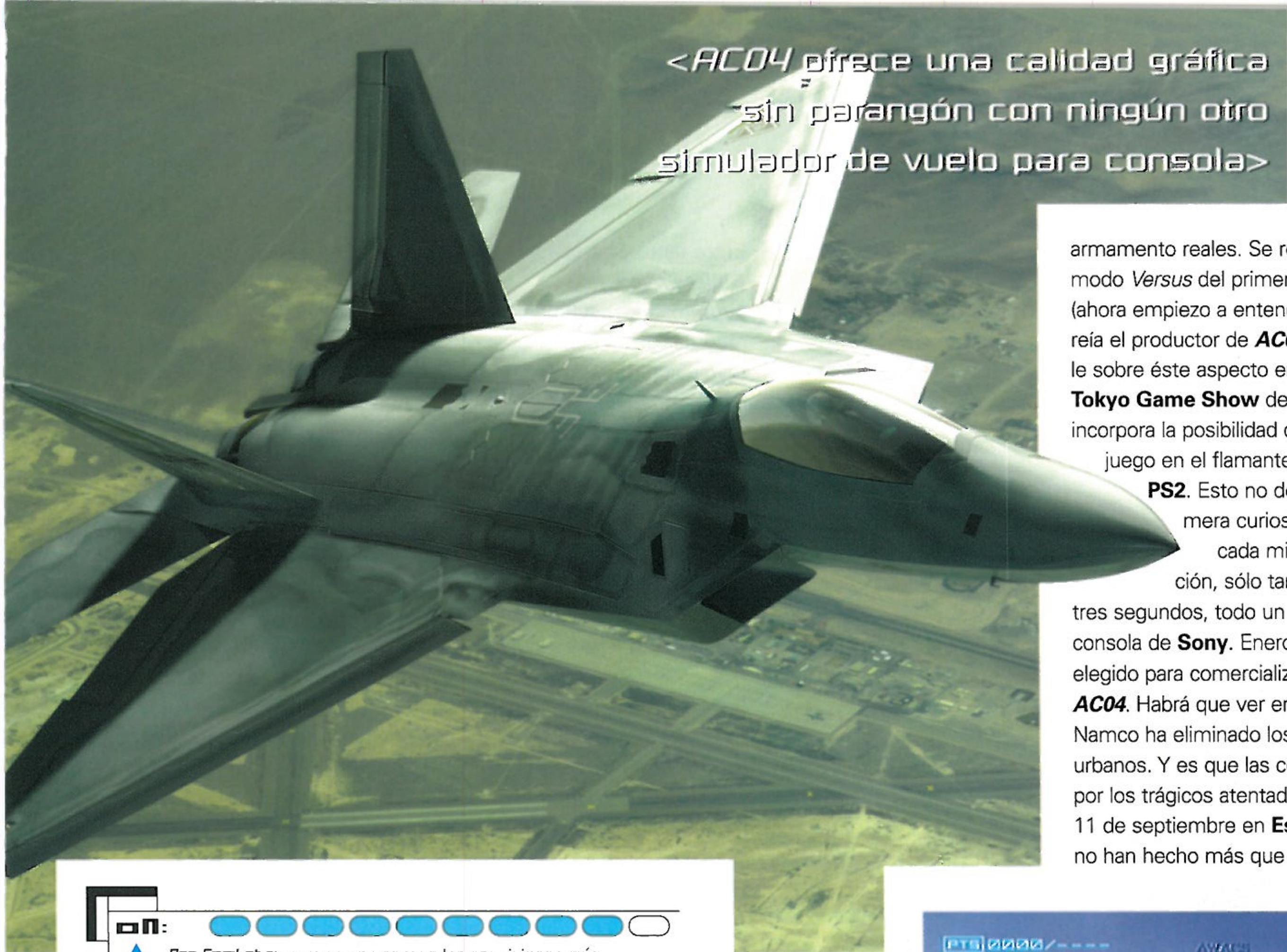
Tras los atentados del 11 de septiembre, Namco podría eliminar los escenarios urbanos del ACO4 occidental.











<AC04 ofrece una calidad gráfica sin parangón con ningún otro simulador de vuelo para consola>

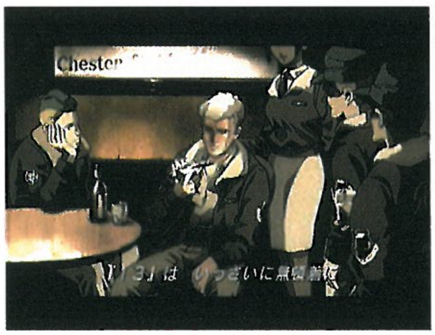
armamento reales. Se recupera el modo *Versus* del primer *Ace Combat* (ahora empiezo a entender por qué sonreía el productor de ***AC04*** al preguntarle sobre éste aspecto en el pasado **Tokyo Game Show** de Primavera) y se incorpora la posibilidad de instalar el juego en el flamante disco duro de **PS2**. Esto no deja de ser una mera curiosidad, ya que cada misión, sin instalación, sólo tarda en cargar tres segundos, todo un *record* para la consola de **Sony**. Enero será el mes elegido para comercializar en **Europa** ***AC04***. Habrá que ver entonces si Namco ha eliminado los escenarios urbanos. Y es que las consecuencias por los trágicos atentados terroristas del 11 de septiembre en **Estados Unidos** no han hecho más que comenzar.

ON: ▲ *Ace Combat 04* supera con creces las previsiones más optimistas. Conserva la mecánica *arcade* que todos amamos y la une con los mejores gráficos que hayas visto en tu vida.

OFF: ▼ Como sucede con otros juegos, la sombra de los atentados del 11 de septiembre planea sobre *AC04*. Se rumorea que podrían eliminarse de la versión PAL los escenarios urbanos.



El sonido se ha cuidado tanto como los gráficos. La comunicación entre pilotos durante la batalla es vital. Por fortuna las voces del juego están en inglés.







Más de 20 aviones...

... que reproducen con calidad fotográfica modelos reales como el F-14 o el A-10

Cazas y bombarderos que obtendrás con las recompensas adquiridas al completar cada misión. Dentro del hangar podrás acercar, alejar y rotar la cámara alrededor de los aviones para comprobar el alto grado de realismo con que ha sido reproducido.





PARAPPA THE RAPPER 2

¿Un perro rapero en un mundo invadido por tallarines?

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADORA: NANA ON SHA
- GÉNERO: MUSICAL
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: 28-08-2001



por <<Doc>>

Entre tanto *Beatmania*, *Guitar Freaks* y *Drummania*, resulta difícil recordar quién comenzó la revolución musical en **PlayStation**, *Parappa The Rapper*. Esta segunda entrega, esta vez para **PS2**, vuelve a traer hasta nosotros al primer perro **B-Boy** de la historia de los videojuegos y, junto a él, su inseparable pandilla (**Lammy**, **Sunny Funny**, **P.J.** y hasta **Chop Chop Master Onion**). El desarrollo del título creado por **Nana On Sha** es similar al de la primera entrega (una extraña mezcla entre el *Simon* de toda la vida y *BeatMania*), y su original entorno gráfico, en el que todos los personajes parecen de papel, se mantiene intacto, aunque su calidad visual se ha incrementado considerablemente. El divertido argumento de ***Parappa the Rapper 2*** nos pondrá en medio de una invasión de tallarines (o *noodles*) que, a lo largo de ocho diferentes escenarios, tendremos que frenar con la ayuda de nuestros amigos y de un extraño invento creado por el padre de **Parappa**. Junto al modo Historia, al acabar cada uno de los escenarios, accederemos a los nuevos modos *Versus*, contra la CPU o contra un segundo jugador, que nos harán rapear mejor que nuestro oponente, siguiendo el ritmo musical que nos impongan, al más puro estilo *freestyle*.

<El regreso del primer perro B-Boy de la historia del videojuego>



Novedades

El nuevo motor gráfico encabeza la lista de incorporaciones

Parappa The Rapper 2 posee una mecánica similar a la de la primera entrega, aunque ha incorporado algún que otro nuevo elemento. El más importante es el del entorno gráfico, superior en resolución y en detalle al del primer *Parappa*. Otra novedad destacable es la inclusión de un modo *Versus* diferente, donde tendremos que rapear a lo *freestyle*, siguiendo el ritmo impuesto, mejor que nuestro oponente.



ON: ▲ El estilo gráfico de *Parappa The Rapper 2* es de lo más original. La genial banda sonora al más puro estilo *hip hop* «oldschool», ha sido compuesta por gente como De La Soul.

OFF: ▼ Con un poco de ritmo, podremos completarlo (la primera vez) en muy poco tiempo. En algunas ocasiones, aún siguiendo bien el ritmo, no nos darán por bueno el «rapeo».



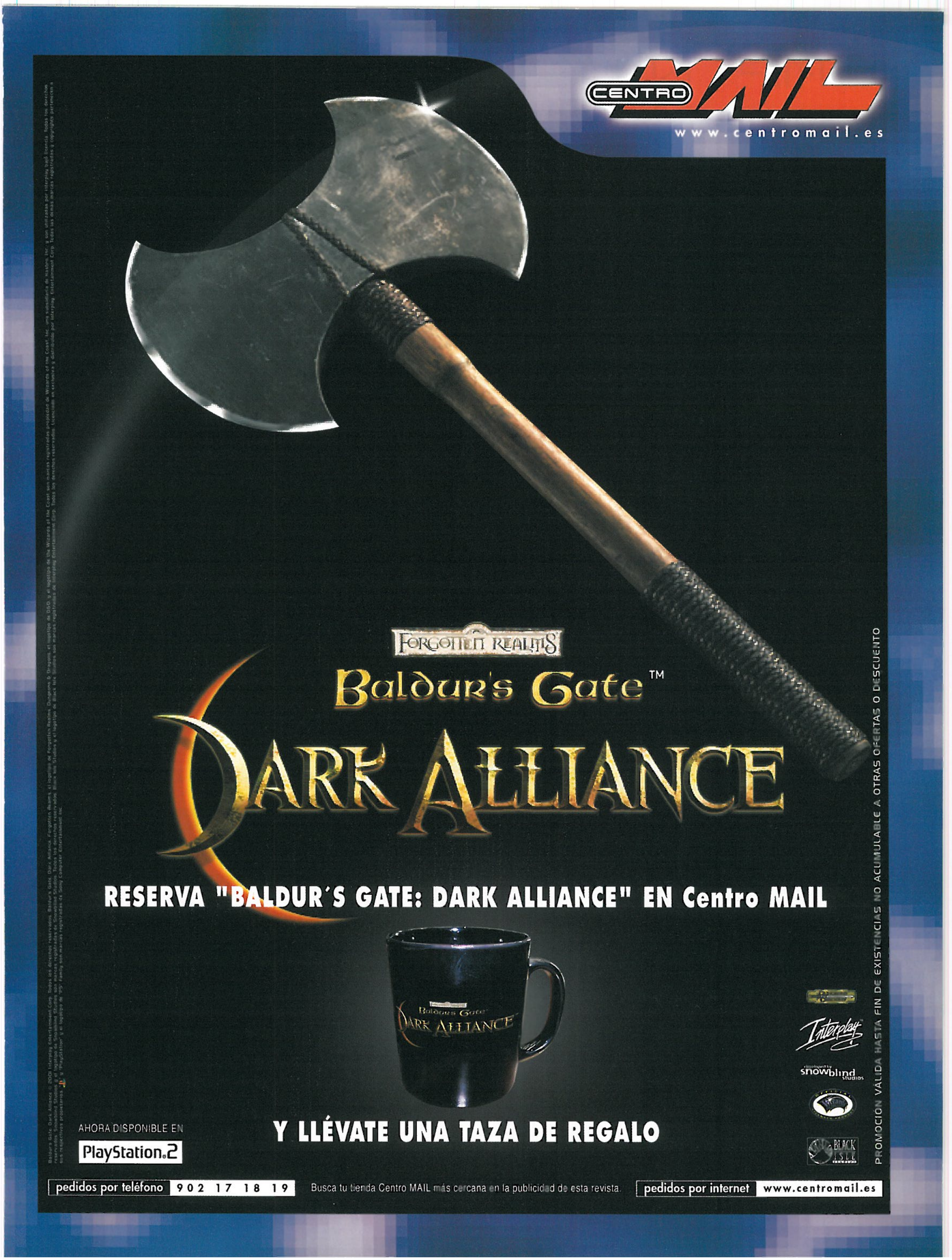


Como podéis observar en la pantalla de la derecha, Parappa estará acompañado por todos sus amigos, incluida Lammy y los demás componentes del grupo MilkCan.








CENTRO MAIL
www.centromail.es
FORGOTTEN REALMS
Baldur's Gate™
DARK ALLIANCE
RESERVA "BALDUR´S GATE: DARK ALLIANCE" EN Centro MAIL
Baldurs Gate
DARK ALLIANCE
Y LLÉVATE UNA TAZA DE REGALO
AHORA DISPONIBLE EN
PlayStation.2
Interplay
developed by snowblind studios
BLACK ISLE
PROMOCION VALIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTO
pedidos por teléfono 902 17 18 19
Busca tu tienda Centro MAIL más cercana en la publicidad de esta revista.
pedidos por internet www.centromail.es

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- GÉNERO: BEAT'EM-UP 2D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: 13-09-2001



por << Doc >>

Los dos gigantes de la lucha, **Capcom** y **SNK**, compañías rivales desde hace ya diez años, vuelven a medir sus fuerzas en el que puede convertirse en el mejor y más completo *beat'em-up* bidimensional de la historia. Partiendo de una base similar, en muchos aspectos, al primer *Capcom Vs SNK*, **Capcom** ha añadido a esta nueva entrega una buena cantidad de personajes (48 en total, incluyendo a **Kyosuke**, **Haohmaru** y **Yun**), un nuevo entorno gráfico tridimensional para los escenarios, seis diferentes *grooves* seleccionables, etc. Los *grooves* comprenden estilos de juego como los de la saga *SF Alpha* (con el *V-ISM* incluido), los de *King Of Fighters* (*Extra* y *Advanced*), *Street Fighter III* (*Parry*) o los de *Garou: Mark Of The Wolves*. En esta ocasión, el sistema de juego requiere el uso de seis botones de ataque, algo que beneficia tanto a personajes de **Capcom** como a los de **SNK**, los cuales han recuperado todos sus movimientos. El 29 de noviembre está previsto su lanzamiento europeo, aunque no sabemos si conservará las posibilidades *on-line*.

OFF: Los jefes finales, **God Rugal** y **Shin Gouki**, son realmente difíciles de vencer. Los personajes están mostrados en baja resolución, no como en *Guilty Gear X*.

ON: *Capcom Vs SNK 2* posee todos los elementos que han hecho famosos a sagas como *Street Fighter*, *Fatal Fury* o *King Of Fighters*. *CVS2* es, sin duda alguna, el mejor *beat'em-up* 2D.

<*Capcom Vs SNK 2* es posiblemente el mejor y más completo *beat'em-up* 2D de la historia>



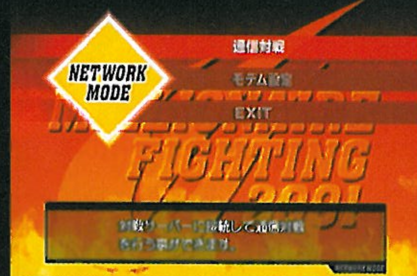




On-line versus

El modo *Network* permite luchar a través de Internet

CVS2 para **PS2** incluye una opción para jugar *on-line*, cuya mayor peculiaridad es el sistema *multi matching* de KDDI, que permite combates entre las dos diferentes versiones del juego que existen (**PlayStation 2** y **Dreamcast**).



CAPCOM VS. SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001

El rey de la lucha no tiene puños de hierro... todavía



Ahora en PlayStation®2
Bandicoot ha vuelto. Con movimientos espectaculares, gráficos inimaginables y vehículos sorprendentes para afrontar su nueva aventura: La venganza de Cortex. Será como en los buenos tiempos, pero mejor.
PlayStation 2
Crash Bandicoot
La venganza de Cortex
Más rápido, más fuerte y mejor. ¡Atrápalo!
PlayStation®2
TOTALMENTE EN CASTELLANO
APTO PARA TODOS LOS PUBLICOS
aDeSe
TP
KONAMI
UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE
www.universalinteractive.com

por << Doc >>

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: NAUGHTY DOG
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2001

JAK & DAXTER: EL LEGADO DE LOS PRECURSORES

La nueva generación de plataformas

Jason Rubin, **Andy Gavin** y la treintena de artesanos a sus órdenes que componen **Naughty Dog** no sólo se han acercado al nivel de **Rare** en lo que a plataformas 3D se refiere, sino que en algunos detalles los han superado. ***Jak & Daxter*** posee un apartado técnico impecable, compuesto en gran parte por rutinas gráficas, de carga y compresión que nunca antes habían sido utilizadas. Lo más importante en este apartado son las inexistentes cargas entre cada uno de lo escenarios. La extensión de cada una de las ocho zonas es mayor que cualquiera de los niveles que podemos encontrar en títulos como *Banjo-Tooie*, pero las cargas entre dichas zonas pasan desapercibidas ante el jugador. En cada escenario es fácil encontrar riachuelos con peces, antorchas cuya llama distorsiona la imagen, inmensos templos metálicos con impresionantes efectos de *bump mapping*, inteligentes enemigos perfectamente animados y modelados y un extraordinario diseño y arquitectura visual. En ningún momento seremos testigos de desapariciones de polígonos, ni de efectos de niebla, ni de ningún tipo de ralentización. Uno de los efectos visuales más asombrosos del juego es el que se produce al caer la noche o al amanecer, la iluminación de todo el escenario cambiará radicalmente y podremos ver estrellas





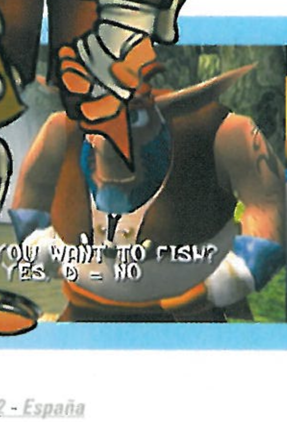


Para conseguir baterías tendremos que ayudar a un granjero y hasta buscar la musa del escultor del pueblo.





En el bosque prohibido encontrarás un extraño templo, cuyo interior alberga una inmensa planta carnívora.





Otros personajes

Jak y Daxter tendrán que relacionarse con muchos otros personajes

Los NPC (*non playing characters*) de ***Jak & Daxter*** juegan un papel importantísimo en nuestra aventura, ya que ellos serán los encargados de pedirnos ciertos *items* para intercambiarlos por una batería, darnos pistas sobre determinados escenarios y relatar el argumento del juego.



en el cielo o, de lo contrario, un precioso efecto de luz solar. En cada una de las zonas tendremos que realizar diferentes tareas para avanzar en el juego, desde ayudar a un pescador a llenar su cesta, hasta empujar una especie de vacas hasta su corral. Cada una de nuestras acciones nos dará acceso a diferentes zonas y, en algunos casos, nos obligará a cruzar diferentes escenarios para conseguir nuestro objetivo. Algunos escenarios no poseen separaciones físicas, aunque para llegar a otros como Aldea Roca, tendremos que utilizar un extraño vehículo (*A-Grav Zoomer*). Falta espacio para hablar de todas las virtudes que atesora ***Jak & Daxter*** que coincidiendo con su aparición en **España**, le dedicaremos un extenso *Test*.

ON: ■■■■■■■■■■

▲ El doblaje es perfecto, el detalle gráfico es asombroso, no hay cargas entre escenarios, su jugabilidad te dejará pegado al mando, su argumento y desarrollo son muy originales...

OFF: ■□□□□□□□□□

▼ Si odias las plataformas, los juegos bien hechos, la originalidad, los buenos motores gráficos y PlayStation 2 en general, *Jak & Daxter* puede no gustarte... sólo puede.



Los escenarios de Jak & Daxter no tienen fin. Todo está generado, nada desaparece ni se mantiene oculto para acelerar los movimientos.













Los escenarios de Jak & Daxter poseen tantos elementos móviles y con los que interactuar que parece que están vivos. Mariposas, gaviotas, topos, peces, serpientes... los escenarios están repletos de animales que pululan por ellos con total libertad.

Un ratito a pie y otro... ¡volando!

Un escenario tan inmenso no puede atravesarse simplemente andando

El *A-Grav Zoomer* nos servirá para completar ciertos objetivos del juego (sobre todo en Isla Niebla) y para acceder a zonas como La Aldea Roca. La barca del pescador será nuestro único método de transporte para llegar a Isla Niebla.





por << R. Dreamer >>



Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** VIVENDI UNIVERSAL
- **DESARROLLADOR:** TRAVELLER'S TALES
- **DISTRIBUIDOR:** VIVENDI UNIVERSAL
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **VERSIÓN:** NTSC-USA
- **JUGADORES:** 1
- **FECHA DE APARICIÓN:** NOVIEMBRE 2001

El bueno de **Crash** ha cambiado de progenitores. En esta ocasión, han sido los incombustibles integrantes de **Traveller's Tales** los encargados de devolverle la vida en **PS2**. Las mejoras gráficas son notables, personajes más definidos e increíbles efectos de luz, sin embargo el juego sigue un esquema casi idéntico al último *Crash Bandicoot* plataformero para **PSone**. Seis mundos divididos en cinco niveles más un jefe final, sin olvidarnos de las manzanas, las cajas y las joyas. Pero esta entrega para **PS2** cuenta con una mayor variedad en las fases, donde el pobre **Crash** tendrá que enfrentarse con los esbirros e ingenios ideados por el **Dr. Neo Cortex**. Además, también contará con la ayuda de su hermana **Coco** y ambos se enfrentarán a terribles avalanchas de nieve, *tsunamis*, montarán en aviones, naves espaciales y se sumergirán en profundidades abismales.

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

Más plataformas para PS2

ON: Lo que hizo de *Crash* uno de los mejores juegos de PSone, plataformas, ingeniosos jefes finales, incentivos para volver a jugar, ahora con mejoras gráficas y en castellano.

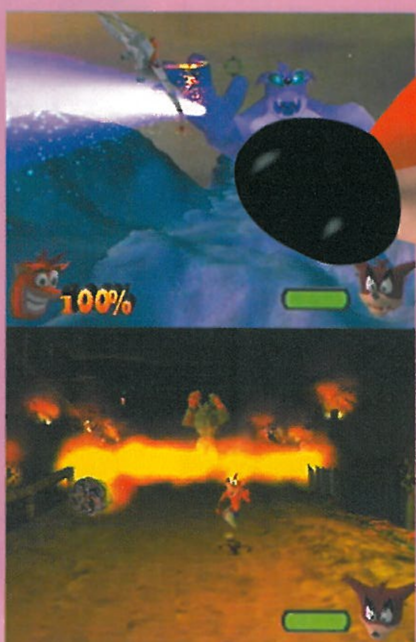
OFF: Lo mismo que hace bueno a este título puede convertirse en su peor enemigo. **Traveller's Tales** se ha limitado a trasladar el trabajo original de **Naughty Dog** a PS2.



Crash, Coco y su mascota antes de comenzar la aventura.









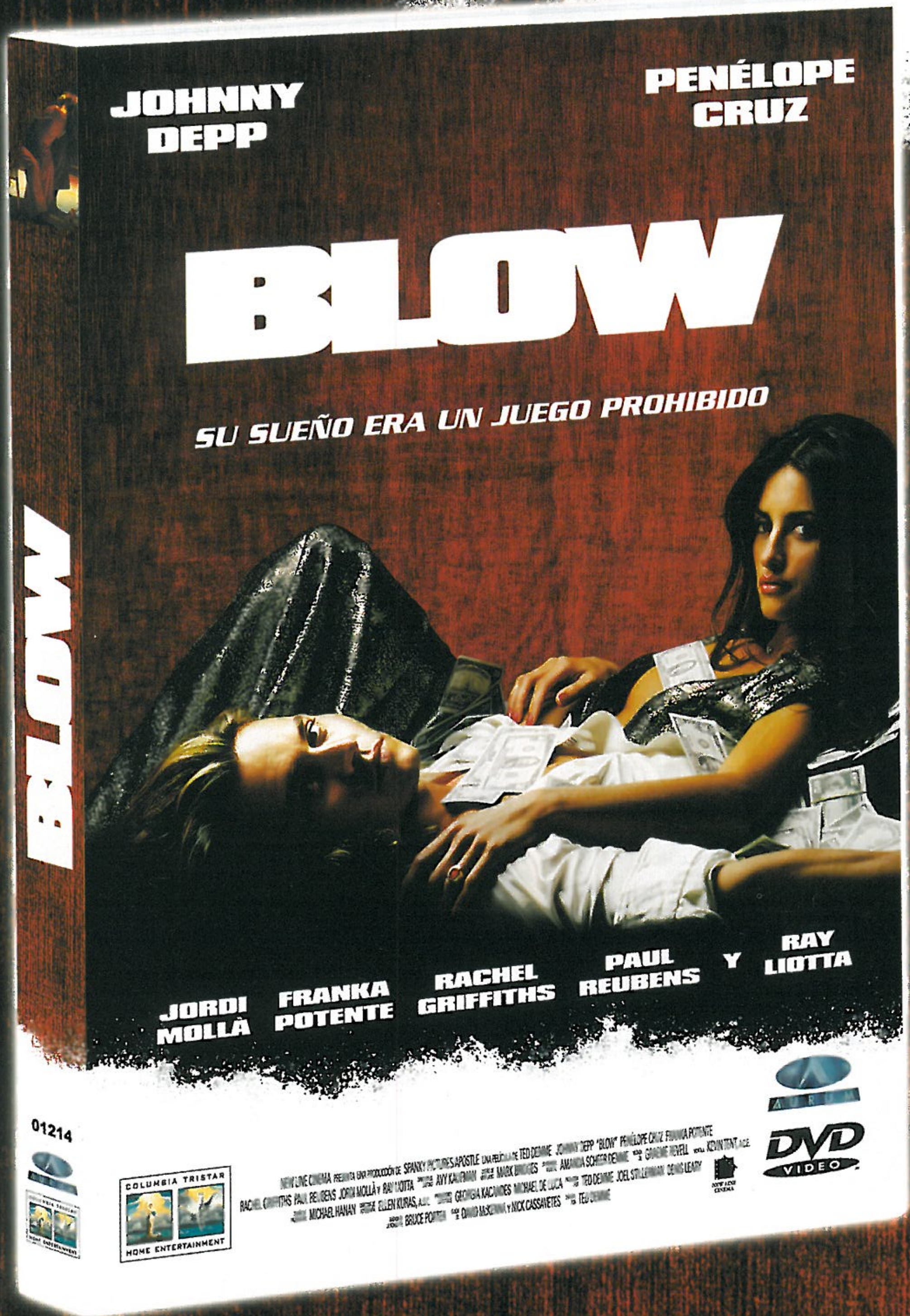


Final Bosses

Cada mundo cuenta con su propio jefe final

Traveller's Tales ha captado la esencia del particular universo creado por **Naughty Dog**. Y tal y como ha venido ocurriendo en anteriores entregas de *Crash Bandicoot*, los jefes finales de cada uno de los cinco mundos brillan por su originalidad y la dificultad que entraña derrotarles para seguir avanzando. Cada uno es diferente al otro, no sólo en el diseño, también en sus variados patrones de ataque.

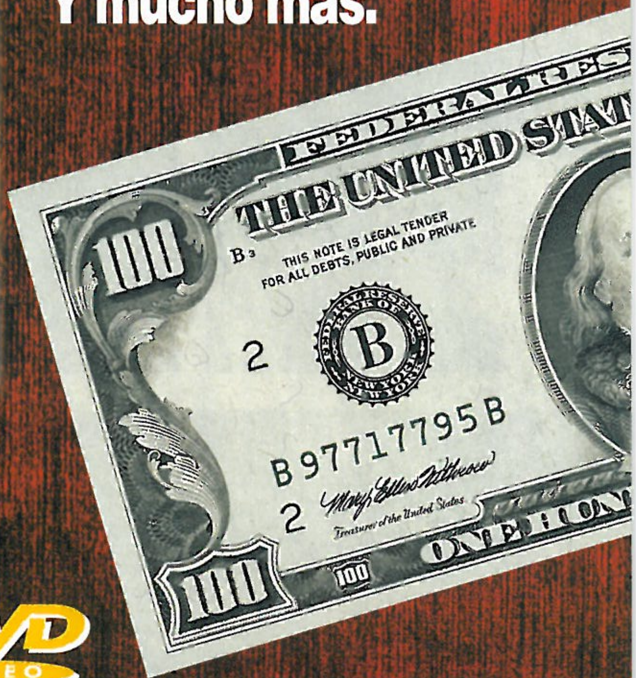
DESCUBRE LA VERDADERA HISTORIA DE CÓMO SE INTRODUJO LA COCAINA EN EE.UU.



Descubre una historia real en este DVD VIDEO:

- Entrevistas con George Jung
- Diario de producción
- Escenas eliminadas
- Video musical
- Teaser trailer
- Trailer de cine
- Tomas adicionales de los personajes
- Filmografías
- Comentarios de Ted Demme y George Jung

Y mucho más.



EN NOVIEMBRE EN DVD VIDEO

COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT

www.columbiatristarvideo.es

AURUM · NEW LINE CINEMA · DVD VIDEO

por << R. Dreamer >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: CRYSTAL DYNAMICS
- DISTRIBUIDOR: EIDOS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2001

SOUL REAVER 2

Una guerra a través del tiempo

La historia de **Nosgoth** ha ido cobrando vida desde la aparición de *Legacy of Kain* para **PSone**, desarrollada por **Silicon Knights**. Después, todos nos vimos sorprendidos por el impresionante aspecto de *Soul Reaver*, la segunda entrega de la saga, que vio la luz en **PSone** y en **Dreamcast**. Ahora, la saga sigue dos caminos diferentes. Por un lado tenemos la segunda parte de *Soul Reaver*, y por otro *Blood Omen 2*, protagonizada por **Kain**. Ambas para **PlayStation 2**. En ***Soul Reaver 2***, encarnamos de nuevo a **Raziel**. Un vampiro que fue condenado por **Kain** a morir, y que tras ser resucitado por un ente misterioso hará todo lo posible para acabar con su ejecutor. El juego comienza justo donde terminó la primera entrega, cuando **Raziel** se lanzó a perseguir a **Kain** a través del portal del tiempo. El protagonista aparece junto a **Moebius**, un personaje que quiere aprovecharse de **Raziel**, para eliminar a **Kain**. Pero nuestro héroe no se fía de nadie y comenzará un viaje que le conducirá a visitar **Nosgoth** en diferentes épocas temporales. **Crystal Dynamics** ha intentado aprovechar al máximo las capacidades gráficas de **PlayStation 2** para ofrecernos unos paisajes alucinantes. Maravillosas cristaleras en catedrales o impresionantes puestas de sol en una catarata de dimen-















En el interior de la fortaleza, donde Raziel conoce a Moebius al principio del juego, hay un extraño artilugio. No tardará mucho en descubrir que se trata de una máquina para viajar a través del tiempo que tendrá que utilizar para seguir a Kain.

La huella del tiempo

Raziel descubrirá su mundo visitando diferentes épocas

Una de las piezas claves en la historia de **Nosgoth**, Los Pilares, vuelven a cobrar protagonismo en ***Soul Reaver 2***. Son sin duda, el mejor ejemplo de los cambios temporales que sufren los diferentes escenarios durante el viaje temporal de **Raziel**. Poco después de comenzar la aventura, nuestro protagonista se encontrará allí con su enemigo eterno, **Kain**. Más tarde, cuando ya haya conseguido activar el portal temporal, **Raziel** contemplará cómo han quedado Los Pilares después de que **Kain** decidiera destruirlos. Finalmente, volverá al mismo lugar en la época en que los *Sarafan* eran los reyes de **Nosgoth**.







siones considerables, son algunos de los regalos visuales que aguardan en ***Soul Reaver 2***. En cuanto al sistema de juego, se ha puesto un mayor hincapié en los combates. Ya no será tan fácil pasar de largo ante un enemigo para continuar avanzando, aunque con un poco de paciencia se puede conseguir. Los *puzzles*, basados en elementos del entorno que nos rodea, también están presentes, así como los que nos obligan a cambiar del plano material al plano espiritual para atravesar paredes o llegar a lugares antes inaccesibles. Pero donde reside la fuerza del juego es en el sólido argumento (como ocurría en la primera parte) que irá desvelándose en escenas generadas por la consola y que, además, están dobladas al castellano.



ON: ▲ El argumento es uno de los puntos fuertes de *Soul Reaver 2*, y además está reforzado por un doblaje muy bueno que nos hará vivir intensamente la aventura.

OFF: ▼ El mecanismo de juego apenas ha variado respecto a la primera parte, incluso la animación del protagonista parece la misma que en **PSone** sin aprovechar la capacidad de **PS2**.



Cuando hayamos realizado alguno de los objetivos del juego, no nos vendrá nada mal guardar nuestro progreso. Para ello, deberemos encontrar el lugar adecuado, como vemos en la captura, y Raziel se encargará de dejarlos grabados en la Memory Card.









Soul Reaver

Raziel utilizará diversas armas

El arma más efectiva del juego es la espada que le da nombre. Sin embargo, como es fácil que pierda su poder al perder energía, **Raziel** estará en disposición de tomar cualquier arma que haya en el escenario o, incluso, tras derrotar con sus manos a un enemigo, robarle la que estaba usando.





por << Doc >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SAMMY
- DESARROLLADOR: ARC SYSTEM WORKS
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2001

Las dos dimensiones se estrenan en **PlayStation 2** y vuelven a estar de moda. Así lo demostrará **Capcom** con su *Capcom Vs SNK 2* y **Arc System Works** con este impresionante ***Guilty Gear X***. Aunque han pasado meses desde la aparición de *GGX* en **Dreamcast**, la importancia del título y la evolución que marcó en su género han llevado a **Sammy** a realizar esta conversión para los 128 *bits* de **Sony**, idéntica en todos sus aspectos a la versión recreativa. ***Guilty Gear X*** representa la siguiente generación de juegos de lucha bidimensionales, con todos sus gráficos en alta resolución (tanto escenarios como personajes) y con una jugabilidad que incluye todas las posibilidades de juego conocidas y nuevos elementos como el *Roman Cancel* o el *Faultless Defense*. En breve podremos disfrutar de ***Guilty Gear X*** gracias a, como no, **Virgin Interactive**.

ON:

Guilty Gear X no sólo incluye los elementos jugables más conocidos, además incluye nuevas y originales técnicas. Su apartado gráfico es sublime para ser un *beat'em-up* 2D.

OFF:

Al principio resulta complicado controlar todo y utilizar todas sus posibilidades. Dizzy, el jefe final, es tan rastrero que desesperará hasta al más experimentado jugador.

GUILTY GEAR X

El primer beat'em-up 2D para PS2











Sol Badguy y Ky Kyske, los dos personajes más conocidos de Guilty Gear, en el escenario más detallado y preciosista del juego.



Jugabilidad sin límites

Guilty Gear X posee todos los elementos conocidos e incluye nuevas posibilidades de defensa y ataque

El título creado por **Arc System Works** presenta un sistema de juego que une elementos como *combo chain, air combos, supers, guard cancel* o la posibilidad de golpear al oponente cuando está en el suelo. Además, innova en el género con movimientos como el *Roman Cancel*, el *Faultless Defense* o el *Instant Kill* (más conocido como *Destroy*).







Después de Air Blade el skate nunca volverá a ser lo mismo.

Descubre, en esta increíble aventura, lo que es realmente volar sobre una tabla de Skate.

PlayStation 2

www.es.playstation.com

por << ThE sCoPe >>

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: EVOLUTION STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1 - 2
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2001

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

El más realista juego de rallies de todos los tiempos

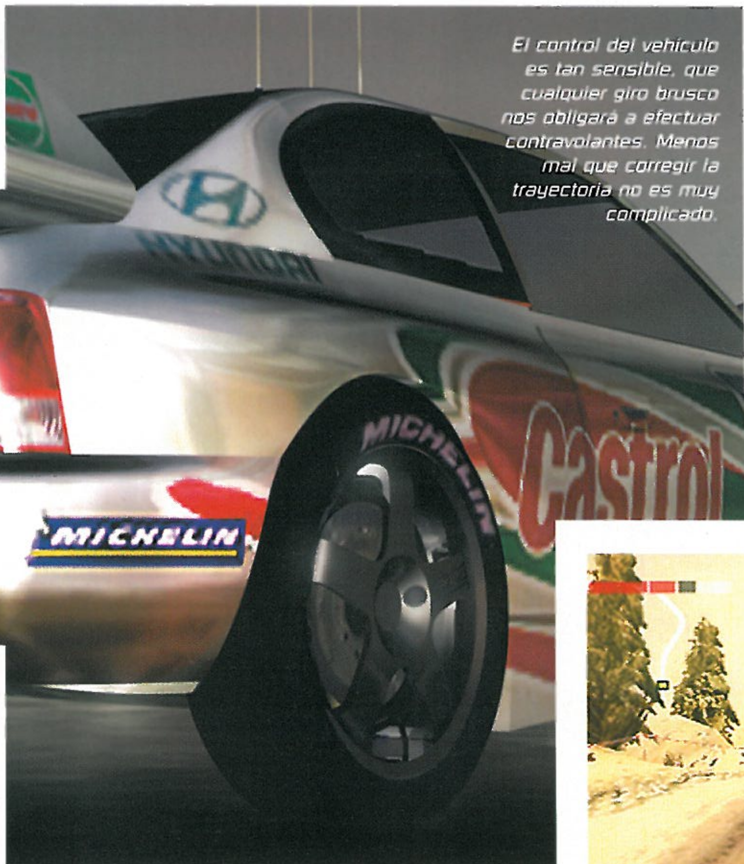
El mes pasado ya os ofrecimos una primera aproximación al que sabemos que es uno de los juegos más esperados por todos los amantes del género de la conducción. Seguramente, debido a las limitaciones de aquella *beta* que tuvimos disponible (sólo permitía acceder al modo contrarreloj), muchos os quedasteis con las ganas de saber qué más ofrecía este genial simulador. Pues bien, como **Sony C.E.** aún no dispone del juego finalizado para su correspondiente *Test*, y lo que sí nos ha proporcionado es otra *beta* que sí que permite acceder al resto de modos del juego, hemos querido contaros las impresiones que nos ha despertado. Lo primero que os podemos decir tras jugar al modo *Campeonato* es que el juego va a ser bastante exigente, así que los que busquen un simulador que exija una conducción técnica están de enhorabuena. Aunque está a caballo entre la simulación y el *arcade*, no es el típico juego que perdona errores y que aún teniendo algún contratiempo nos permite finalizar en las primeras posiciones. Aquí los errores se pagan, y sólo la constancia y la concentración en todos y cada uno de los tramos nos permitirán alcanzar la victoria. Es decir, como en un rally real, ni más ni menos. Como os dijimos también el mes pasado, el excelente control del vehículo es la principal virtud del juego, que nos llevará a trasladar nuestros deseos a la carretera, trazando el











El control del vehículo es tan sensible, que cualquier giro brusco nos obligará a efectuar contravolantes. Menos mal que corregir la trayectoria no es muy complicado.




Los reflejos del sol están extraordinariamente conseguidos. De hecho, hay partes de muchos tramos que deberemos conducir parcialmente cegados.

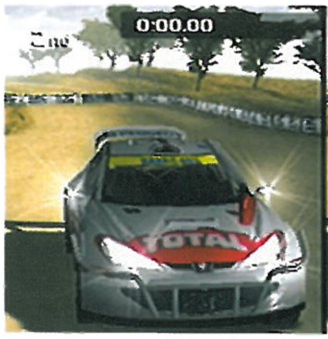


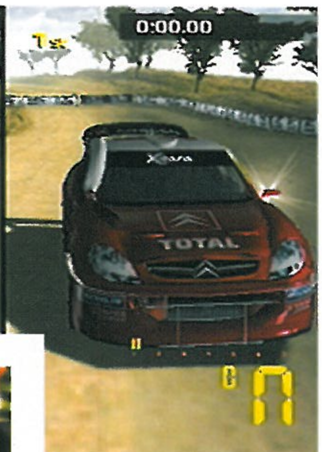


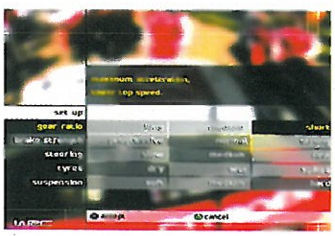
coche como con tiralíneas todos los movimientos que le «ordenemos» a través del *pad* de control. De esta manera, hacer contravolantes, apurar frenadas y todas las maniobras típicas de un piloto de rally, se ejecutarán de forma realmente sencilla, y apenas harán falta un par de partidas para controlar a la perfección el coche. Sólo habilidad en la elección del riesgo que queramos asumir será la que decida que hagamos un gran tiempo, o que nuestro vehículo se precipite por un terraplén. Pero sería injusto mencionar un defecto que ya vislumbramos en la anterior *beta*, que no es otro que la incómoda sensación de que el coche flota sobre el asfalto. Un poquito más de aplomo, y todo sería perfecto. Probablemente en la versión definitiva se arreglará, aunque incluso sin solventarse este problema, tiene todo para convertirse en el líder del género.

ON: ▲ Todo el potencial del juego se centra en el soberbio control, sin embargo, la sensación de que el coche «flota» sobre el asfalto es incómoda y lo único irreal del juego.

OFF: ▼ Aunque sospechamos que no está aún finalizado, el modo de dos jugadores simultáneos deja bastante que desear, especialmente por no poder escoger la vista trasera.







Antes de competir, podremos variar la relación del cambio, la potencia de frenado, la dirección, los neumáticos y la suspensión.



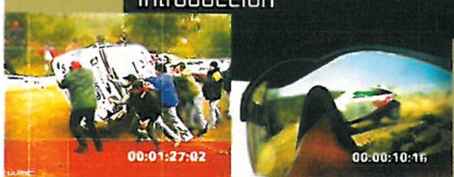


Todas las posibilidades

Dentro de la lucha contrarreloj, ningún juego como éste ha sabido rodearnos de tantas opciones

Insistiendo en lo que os dijimos el mes pasado, la lucha contra uno mismo, el intentar rebajar nuestros mejores tiempos y los del resto de competidores, se convertirá en toda una obsesión. Además, el juego ofrece multitud de posibilidades y opciones para lograrlo, seleccionando la vista que más nos agrade, ajustando la dificultad de tal forma que los excesos se paguen con accidentes e incluyendo un sinfín de detalles que nos harán sentirnos como el propio **Carlos Sáinz**.

Introducción



Vistas exteriores



Accidentes



Modo dos jugadores



Vistas interiores



Carlos Sáinz/Luis Moya



por << Doc >>

Ficha Técnica

- **Compañía:** SIERRA
- **Desarrollador:** GEARBOX/VALVE
- **Distribuidor:** VIVENDI UNIVERSAL
- **País de origen:** ESTADOS UNIDOS
- **Género:** SHOOT'EM-UP 3D
- **Formato:** CD-ROM
- **Versión:** NTSC-USA
- **Jugadores:** 1-2
- **Fecha de aparición:** NOVIEMBRE 2001

Tras abandonar el proyecto *Half-Life* para **Dreamcast** y convertir *Blue Shift* en una modificación para los usuarios de **PC**, los programadores de **Gearbox** se han centrado en la versión para **PlayStation 2**. Este nuevo ***Half-Life*** conserva el modo Historia que encandiló a miles de usuarios de **PC** hace casi tres años, con su trabajado argumento digno de un *film* de ciencia-ficción. Su modo *Head-to-Head* ha sufrido algunas modificaciones, ahora con 10 personajes seleccionables, sólo para dos jugadores, e incluye un nuevo modo llamado *Decay*. El aspecto visual ha sido renovado, elevando su *frame rate* hasta mantenerlo entre 50 y 60 *fps* y aumentando la calidad y resolución de sus coloristas texturas. Además, todos los modelos 3D del juego han sido rediseñados, utilizando un mayor número de polígonos por personaje gracias a la potencia de **PlayStation 2**.

HALF-LIFE

Freeman regresa a Black Mesa

ON: El motor gráfico es muy superior al que vimos en la versión PC. El modo *Decay* es de lo más divertido que hemos visto en un título de las características de *Half-Life*.

OFF: Jugar con un control *Pad* es un engorro, aunque usemos el sistema de *lock-on*. Esta *beta* no permite el uso simultáneo de teclado y ratón USB para los dos jugadores.



El encuentro con los marines, en fases avanzadas del juego, es de todo menos placentero. Olvídate de los Headshots de Counter-Strike.



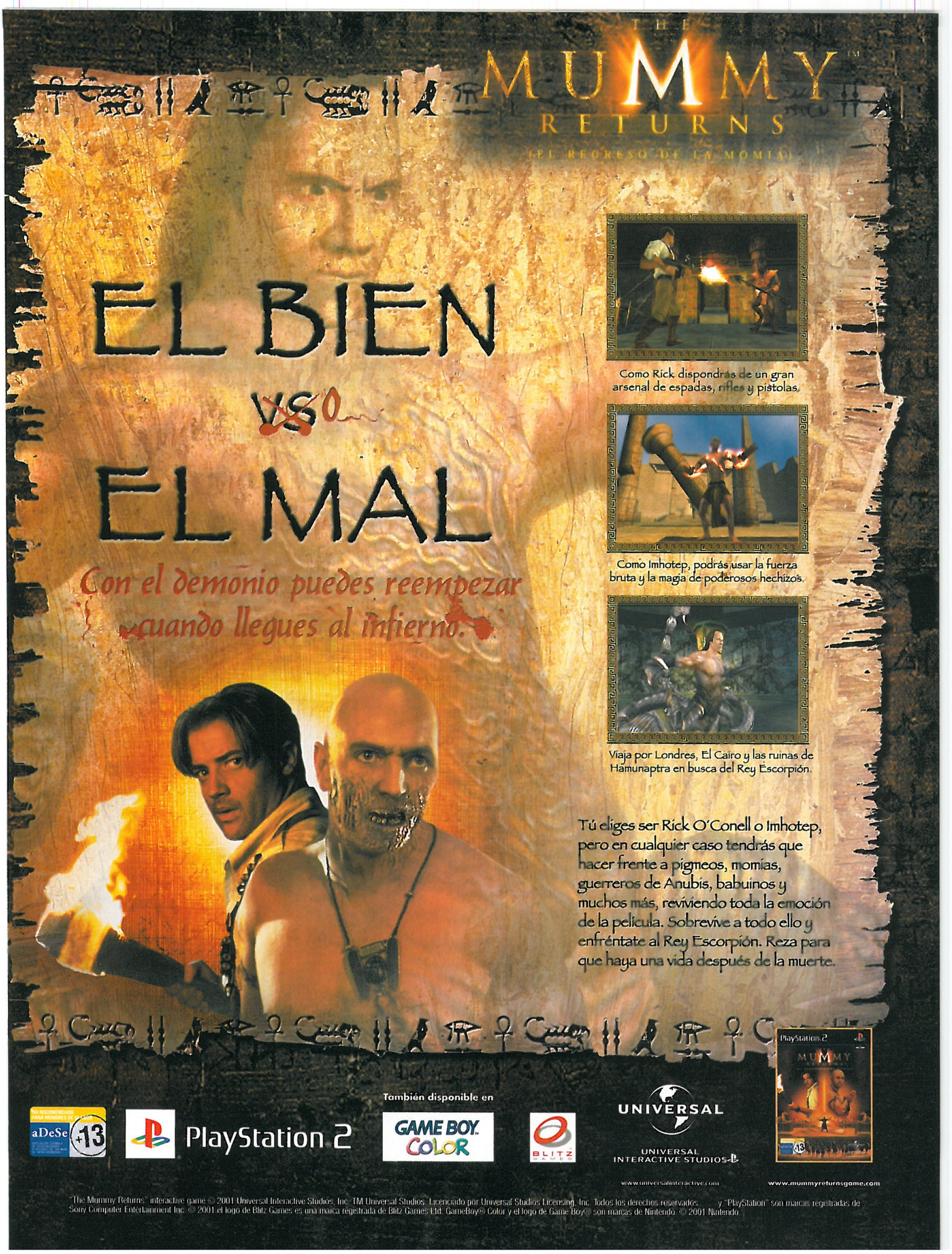


Mucho más que un Extra

***Blue Shift* se perfilaba como un modo extra para la versión DC. *Decay* es más que eso en este nuevo *HL* para PS2**

Además del modo Historia y el *Head-to-Head* (*multiplayer*) para dos jugadores, esta versión de ***Half-Life*** incluye un nuevo modo llamado *Decay*. En él, jugaremos un nuevo modo Historia, dividido en misiones, cuyo principal atractivo es la posibilidad de jugarlo junto a un segundo jugador, en una divertida modalidad cooperativa.




THE MUMMY RETURNS
(EL REGRESO DE LA MOMIA)
EL BIEN
VS O
EL MAL
Con el demonio puedes reempezar cuando llegues al infierno.
Como Rick dispondrás de un gran arsenal de espadas, rifles y pistolas.
Como Imhotep, podrás usar la fuerza bruta y la magia de poderosos hechizos.
Viaja por Londres, El Cairo y las ruinas de Hamunaptra en busca del Rey Escorpión.
Tú eliges ser Rick O'Conell o Imhotep, pero en cualquier caso tendrás que hacer frente a pigmeos, momias, guerreros de Anubis, babuinos y muchos más, reviviendo toda la emoción de la película. Sobrevive a todo ello y enfréntate al Rey Escorpión. Reza para que haya una vida después de la muerte.
aDeSe +13
PlayStation 2
También disponible en
GAME BOY COLOR
BLITZ
UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
www.universalinteractive.com
www.mummyreturnsgame.com
"The Mummy Returns" interactive game © 2001 Universal Interactive Studios, Inc. TM Universal Studios. Licenciado por Universal Studios Licensing, Inc. Todos los derechos reservados. y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. © 2001 el logo de Blitz Games es una marca registrada de Blitz Games Ltd. GameBoy® Color y el logo de Game Boy® son marcas de Nintendo. © 2001 Nintendo.

PRE TEST

por << R. Dreamer >>

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: IN UTERO
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: PLATAFORMAS/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2001



La compañía **In Utero** lleva tiempo desarrollando un título que combina plataformas y aventura en un vasto mundo salido de los sueños del protagonista. Aunque **Cyprien** encontrará algún que otro *puzzle* durante el juego, la verdadera esencia de ***Evil Twin*** se encuentra en saltar de plataforma en plataforma y liquidar a nuestros enemigos con un tirachinas. De todas formas, **In Utero** ha incluido un buen número de secuencias para ilustrar el argumento del juego. **Cyprien**, el día de su cumpleaños en el orfanato, se ve trasladado a un extraño mundo. Allí tendrá que aprender nuevas habilidades, como transformarse en *Super Cyprien* y luchar contra más de 100 tipos de enemigos. Un total de ocho mundos, que agrupan 76 niveles diferentes, tendrá que recorrer el protagonista para liberar a los habitantes y a sus amigos atrapados a lo largo y ancho de dicho mundo.



EVIL TWIN

Aventuras en el mundo de los sueños

ON: ▲ La ambientación del juego, dando vida a un mundo surrealista es bastante coherente. Aunque en ocasiones, en *Evil Twin* el exceso de originalidad no va a la par con la calidad gráfica.

OFF: ▼ El sistema de juego parece, por el momento, bastante simple dando un toque demasiado lineal a la aventura. En esta *beta* el motor gráfico no está depurado.

Podemos pasar a una perspectiva en primera persona para disparar con un tirachinas al enemigo.





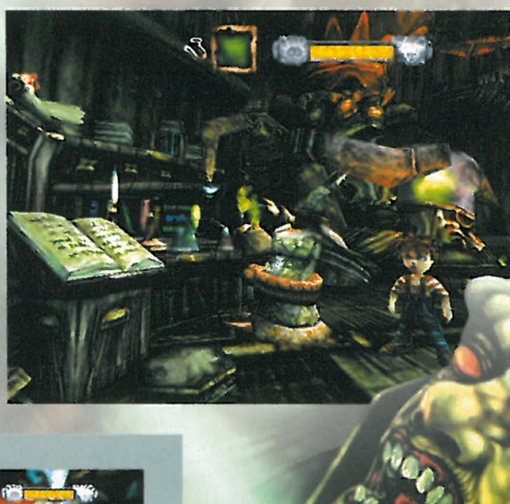


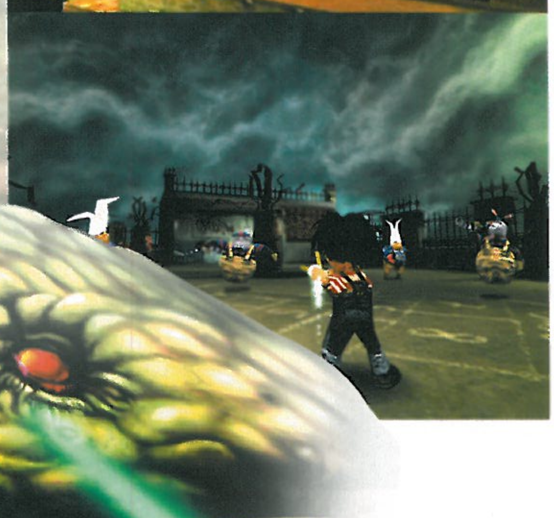


El pequeño súper héroe

En su mundo de sueños, Cyprien es capaz de desarrollar súper poderes

Para conseguirlo tiene que rellenar la barra de energía recolectando el *item* correspondiente. Una vez esté llena, puede realizar la transformación que le permitirá saltar más lejos y que sus ataques a los enemigos resulten fulminantes, ya sea con bolas de fuego o un mortífero rayo eléctrico.







por << Doc >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: UBI SOFT
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: ITALIA/FRANCIA
- GÉNERO: ARCADE/SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2001

RAYMAN M

Rayman invade nuevos géneros

El personaje más famoso de **Ubi Soft** abandona las plataformas de toda la vida y se embarca en la más divertida competición multijugador. ***Rayman M*** concentra su desarrollo en sus posibilidades multijugador, representadas por dos estilos de juego: carreras y *shoot'em-up*. Cada uno de los estilos se ramifica en un total de seis variantes, que podrán ser jugadas contra la CPU o contra uno, dos y hasta tres amigos con la ayuda de un *multitap*. La divertida y adictiva jugabilidad de la que hace gala no es la única virtud del tíulo de **Ubi**, ya que su apartado técnico ha sido especialmente cuidado, dotando a los escenarios de una gran profundidad e incluyendo en cada uno de ellos una buena cantidad de detalles. Por lo que hemos podido ver en esta versión *beta*, a **Ubi Soft** sólo le resta depurar ligeramente el *frame rate* general del juego, algo inconstante, para completar uno de los más divertidos títulos de cara a las navidades.

ON: ▲ Es muy fácil hacerse con el control de los personajes en cualquiera de los dos estilos de juego. Divertido y adictivo. De lo mejorcito para explotar el *multitap* de **PlayStation 2**.

OFF: ▼ Sin el *multitap* no lograrás sacarle todo el jugo. Esta *beta* sufre numerosas ralentizaciones y cambios de *frame rate*, aunque suponemos que será mejorado en la versión final.



El modo Shoot'em-up emula los típicos Deathmatch y Capture the Flag y añade un divertido estilo de juego.



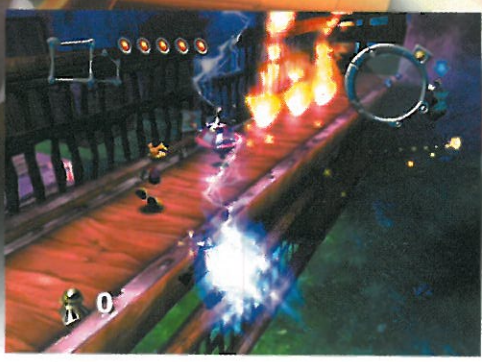








La inteligencia de los oponentes controlados por la CPU se adaptará a la habilidad del jugador, haciendo los personajes más rápidos y precisos.



Multijugador

Jugar contra la CPU es divertido, pero lo mejor de ***Rayman M*** es la posibilidad de jugar contra uno, dos y hasta tres amigos. Al principio puede resultar algo caótico, pero a las pocas partidas resultará de lo más divertido estorbar, paralizar con nuestros disparos y cerrar el paso con los interruptores de los escenarios a nuestros incautos oponentes humanos.





por << De Lúcar >>



FICHA TÉCNICA

- **COMPAÑÍA:** ELECTRONIC ARTS
- **DESARROLLADOR:** EA SPORTS
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **VERSIÓN:** NTSC-USA
- **JUGADORES:** 1-4
- **FECHA DE APARICIÓN:** NOVIEMBRE 2001

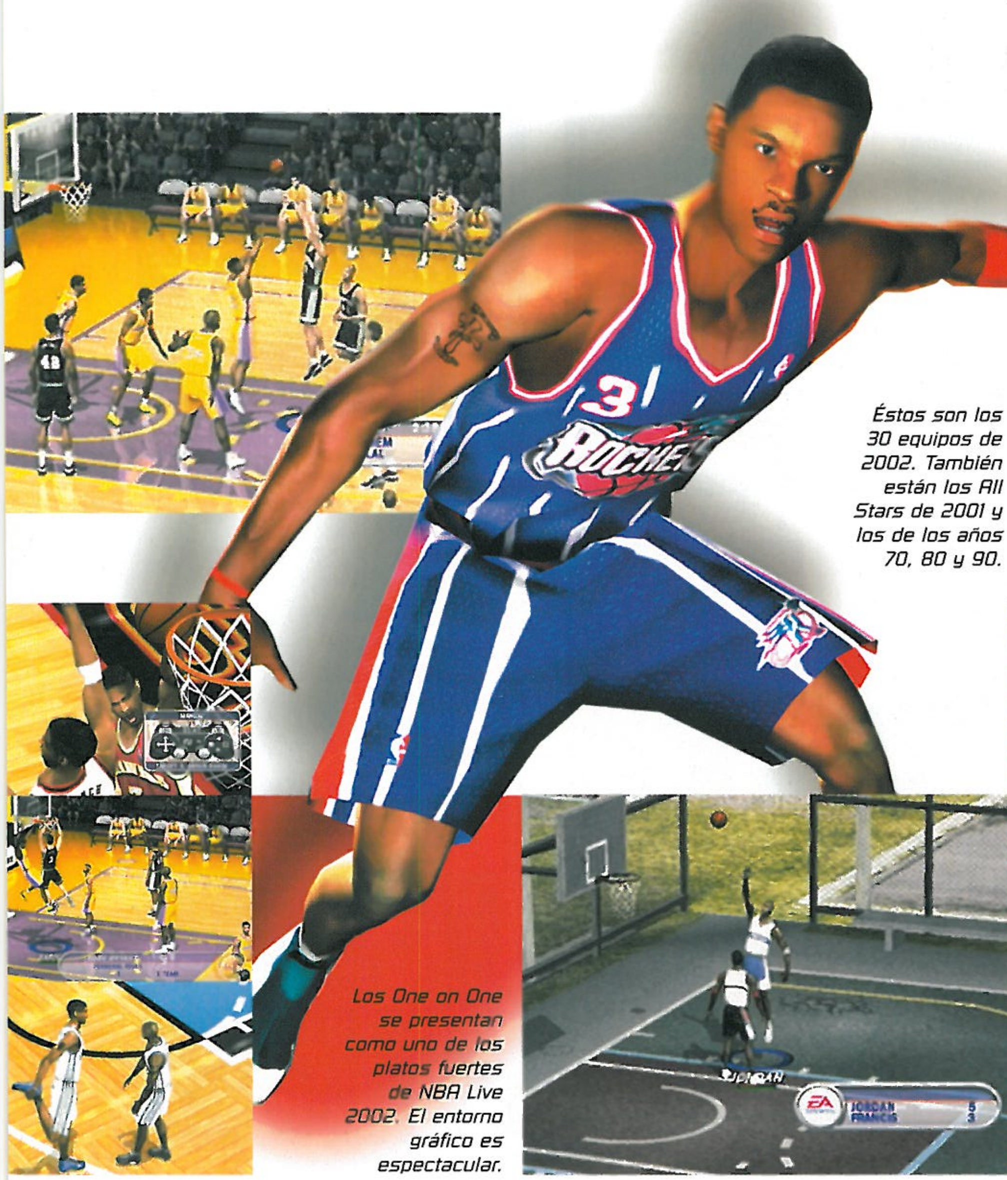
Fieles a su cita anual con el mayor espectáculo del mundo, **EA** está ultimando la entrega para **PS2** de su *arcade-simulador* de baloncesto, ***NBA Live 2002***. En esta ocasión, y gracias a la tremenda capacidad de los 128 *bits*, el clásico de consola cobra una calidad gráfica y un gusto por el detalle capaz de competir con la realidad sin desmerecer. Animaciones perfectas, gran parecido físico, realismo total en los desplazamientos de balón y jugadores, una inteligente selección de cámaras, la velocidad precisa y otros muchos aciertos, hacen de ***NBA Live 2002*** el más real y asombroso de toda la saga. Cinco grandes modos de juego (el *One on One*, lo mejor en años), cuatro niveles de dificultad, dos estilos de juego bien definidos (*arcade* o simulador) y la inclusión de equipos con los mejores jugadores de las últimas décadas prometen, una vez más, diversión a raudales.

NBA LIVE 2002

Jordan y Gasol, estrellas de la cita anual con el mejor basket

ON: ▲ Además de una impresionante puesta en escena, hay que destacar su jugabilidad y su tremenda sencillez en los controles. Podrás hacer auténticas locuras sobre la cancha.

OFF: ▼ En esta versión *beta* aún hay pequeños fallos en la animación de los jugadores, pero es seguro que se solucionarán. Son pequeños saltos y desplazamientos raros sobre el parqué.



Los One on One se presentan como uno de los platos fuertes de NBA Live 2002. El entorno gráfico es espectacular.



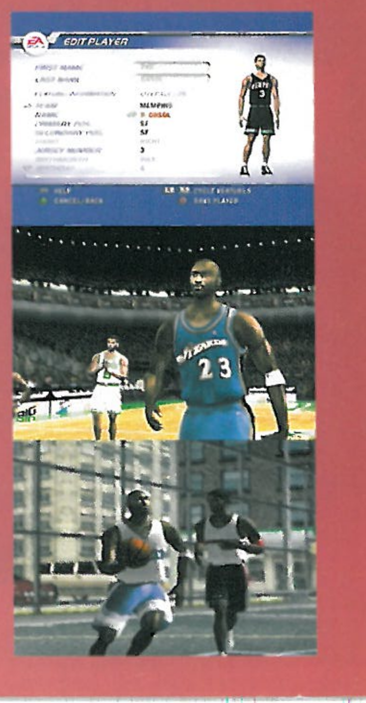
Éstos son los 30 equipos de 2002. También están los All Stars de 2001 y los de los años 70, 80 y 90.



!Son ellos!

Michael Jordan y nuestro Pau Gasol serán uno de los grandes alicientes de esta entrega

Aunque por problemas de fechas casi se queda fuera, **Electronic Arts** ha conseguido que la NBA le permita incluir en ***NBA Live 2002*** a **Gasol**. Lo de **Jordan** era una cuestión diferente y hace mucho tiempo que ya se daba por hecho su vuelta. Con ambos jugadores, seguro que aquí gana en interés.



300 Watios PMPO.

Sistema de altavoces
3 vías Sub Woofer.

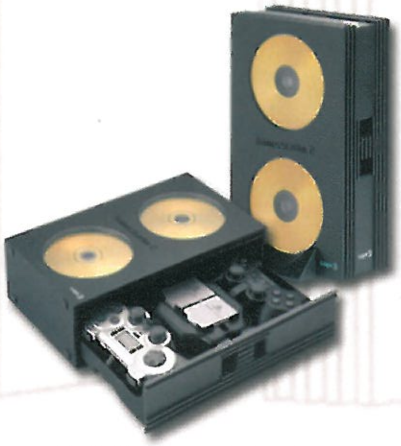
Compatibles también con,
Walkman, Discman,
Lector de CD, DVD, etc.

Control de
volumen y bajos.

Adaptador
de corriente incluido.



ALTAVOCES SOUND STATION 2



GAMES STATION 2

Capacidad para 2 mandos,
2 juegos y 2 memorias.



**DVD
REMOTE CONTROL**

Con puerto para Control Pad.



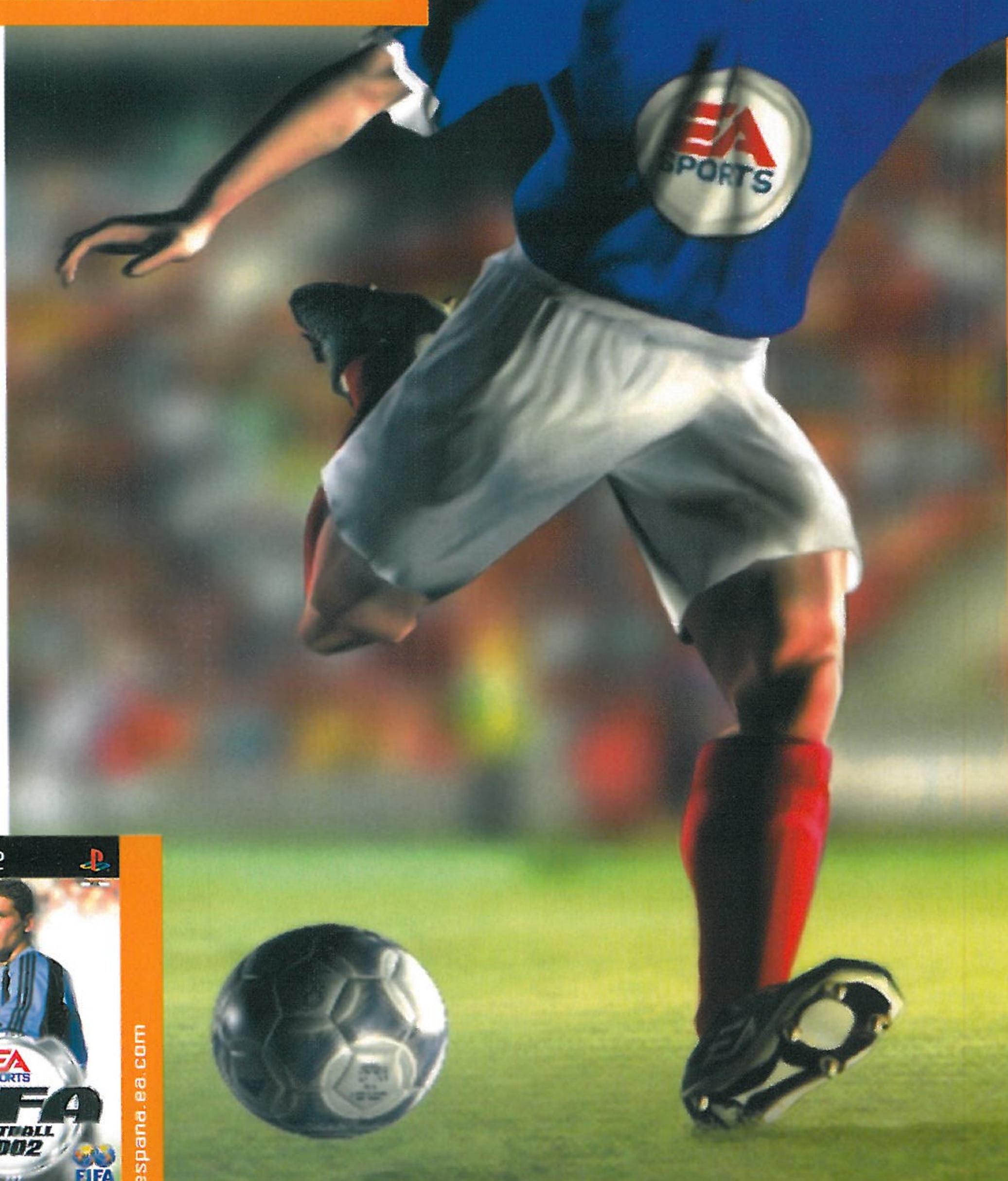
GAMES STATION 3

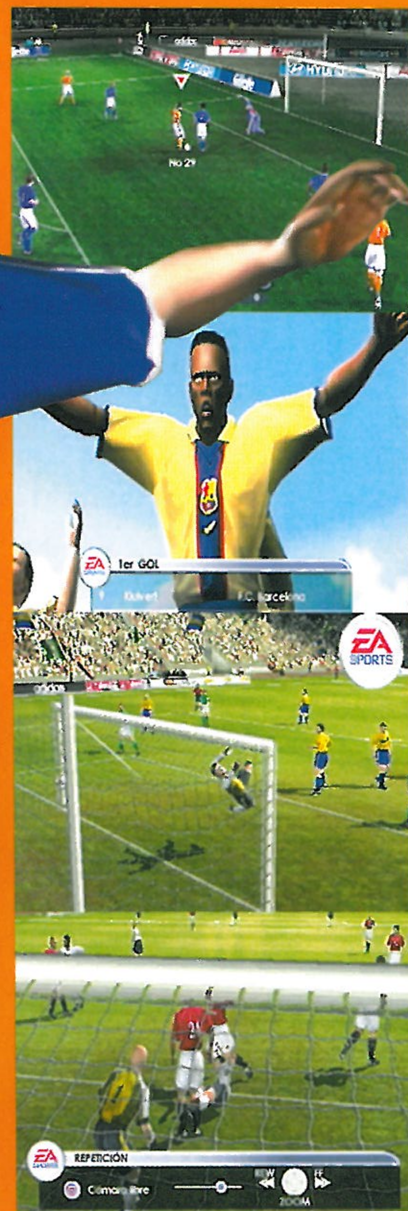
Capacidad para 12 películas/juegos
y 9 memorias.

Logic 3

por << Chip & Ce >>









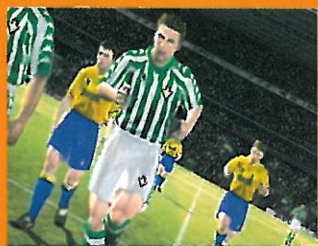
FIFA 2002

Un novedoso sistema de pase revoluciona

Secuencias

FIFA muestra algunas imágenes de auténtico lujo

Una de las carateristicas más destacadas del salto de *FIFA* a **PS2** fue la enorme calidad gráfica con respecto a las anteriores versiones. En este caso las secuencias que aparecen en los prolegómenos e interrupciones del juego vuelven a poner muy clara la capacidad técnica de la consola. Sin embargo, es una lástima que el desplazamiento largo del balón no esté tan logrado.







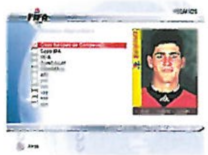
OPCIONES
La saga *FIFA* se ha caracterizado por una amplia variedad de opciones. Puede variarse desde la velocidad del juego a la configuración del mando.



CLASIFICACIÓN
Dentro de las diversas competiciones incluidas, la principal novedad es la inclusión de la fase de clasificación para el próximo mundial.



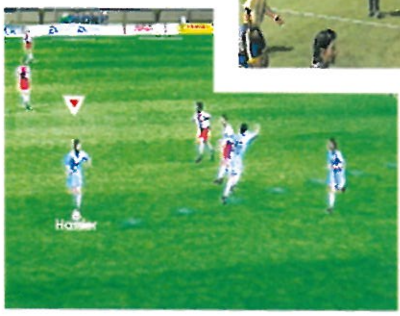
TEMPORADA
Es posible disputar hasta tres temporadas consecutivas intercalando liga, copa y competiciones internacionales. La clasificación en cada una de ellas determina la de la siguiente.



PROMOCIÓN DE LUJO
Casillas se convierte en el tercer jugador del R. Madrid, junto a **Raul** y **Morientes**, en servir de imagen a la saga *FIFA*. Además de los citados jugadores aparecieron **Guardiola** y **Mendieta**.



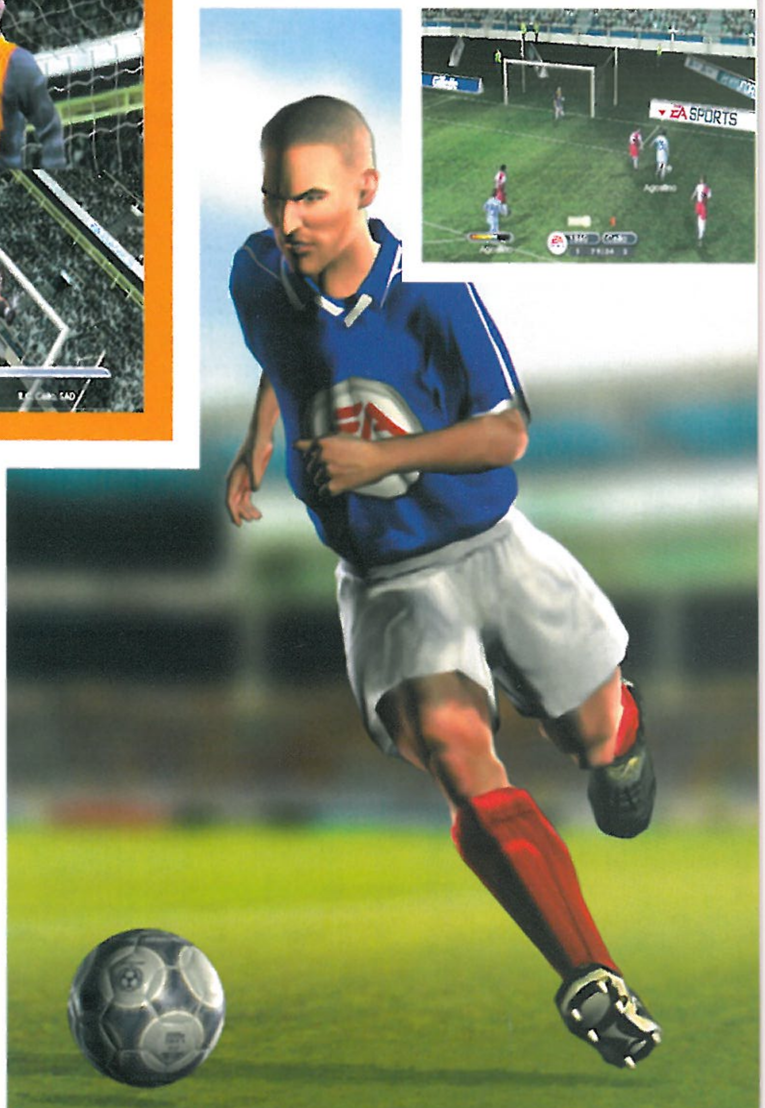
El nuevo sistema de pases permite una total libertad. Su inclusión hace que los botones «L2» y «R2» dejen de servir para realizar regates automáticos y que el botón de «Select» sirva para hacer paredes.



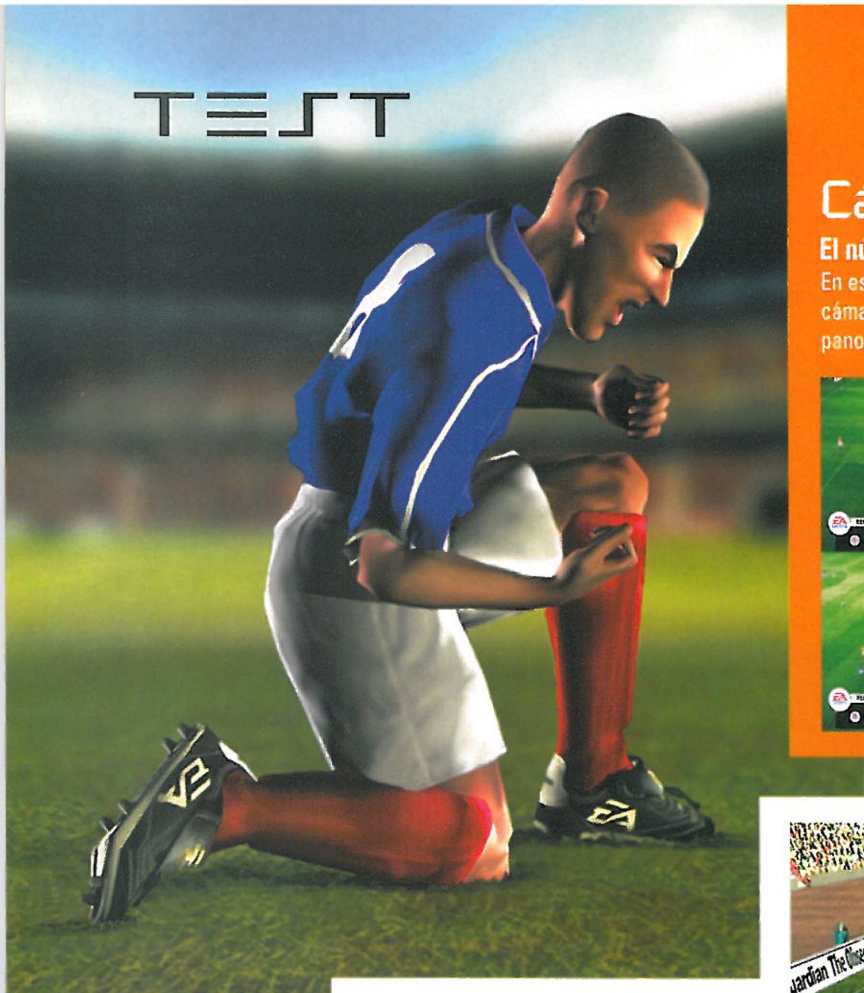
Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-8
- EQUIPOS: CLUBES Y SELECCIONES
- COMPETICIONES: 33
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 910 KB
- OPCION 50/60 HZ: 50/60 HZ
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas./66,05 €

Hace aproximadamente un año, la popular saga de **Electronic Arts** acompañó el lanzamiento europeo de **PlayStation 2**. La rapidez en llegar al mercado supuso un importante número de ventas, aunque dejó la sensación de que con algo más de tiempo el resultado podría haber sido mucho mejor. Ante la nueva temporada futbolística, la compañía canadiense ya tiene preparada la próxima entrega de la saga, que también verá la luz para **PSone**. Para esta temporada **Electronic Arts** había prometido una revolución total rompiendo con el anterior sistema de juego. El artífice de la citada revolución es el nuevo sistema de pases que deja una total libertad para enviar el balón a cualquier punto del campo. Ahora el resultado depende de dos parámetros: la fuerza en la ejecución, para cuyo control se incluye una nueva barra de energía, y la dirección marcada libremente por el usuario. De esta forma, se terminaron los pases que siempre terminaban en el pie de un jugador con el consecuente acercamiento a lo que sucede realmente en el terreno de juego. Además, es posible activar un sistema que dispone al jugador de una estela que indica, mediante una línea discontinua, la dirección en la que se va a desplazar. Estas nove-









por << Chip & Ce >>

Cámaras

El número de cámaras se duplica en *FIFA 2002*

En esta entrega de *FIFA* se ha duplicado el número de cámaras. Las novedades son las denominadas lateral, panorámica, de fondo y grúa.





EQUIPOS
La oferta en este aspecto es impresionante, ya que junto a las selecciones aparecen 16 ligas. Además, hay algunos equipos de segunda división que entran en juego cuando ascienden de categoría. Con respecto a *Esto es Fútbol 2002* se echan en falta los clubes históricos.





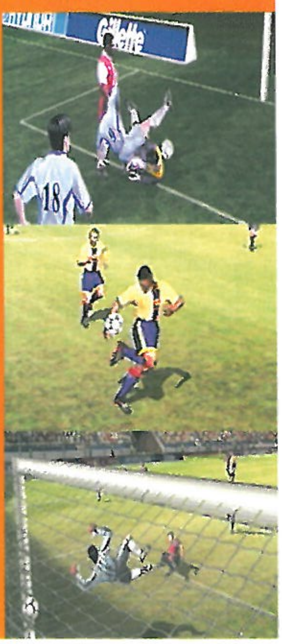


CARAS FAMOSAS
Los jugadores más representativos han sido diseñados de forma individualizada, logrando un gran parecido.

Jugadas

Detalles técnicos

Aunque se han eliminado algunos regates automáticos, sigue siendo posible realizar espectaculares acciones. Entre las mismas, se encuentran los controles de tacón, los remates desde el suelo o las estiradas felinas.



dades obligan a realizar algunas modificaciones en la configuración del mando que afectan a «L», «R» y «Select», ya que los cuatro botones de la parte frontal mantienen su distribución original. En la misma línea que las anteriores entregas se mantiene la individualización del programa en cada uno de los países en los que va a ser lanzado. Así, en el caso español, el guardameta del Real Madrid, **Iker Casillas**, se convierte en la imagen del juego, en sustitución del ex-valencianista **Mendieta**. En cuanto a los comentarios, se agradece que tanto **Manolo Lama** como **Paco González** vuelvan a ser los protagonistas. Donde no se puede negar el esfuerzo es en la variedad de equipos y competiciones incluidas. Respecto a los equipos, además de las selecciones nacionales, se repite el número de ligas, 16 en total. Sin embargo, se producen algunos cambios al eliminar los clubes de **Grecia** y **Holanda** e incorporar los de **Brasil** y **Suiza**. En las competiciones, se mantienen las temporadas completas (con liga, copa y competición europea), la UEFA, la Liga de Campeones. Se incorpora en las selecciones la fase de clasificación al próximo mundial, respetando los grupos y el formato originales. El único pero de ***FIFA 2002*** se encuentra en las brusquedades de los pases largos (da la impresión de que el balón es demasiado ligero). Este problema gráfico es compensado por la magnífica animación de los jugadores, que junto al detalle en la reproducción física y la incorporación de cuatro nuevas cámaras, constituyen las principales mejoras en el apartado visual.



Las repeticiones automáticas ofrecen diferentes perspectivas después de un gol. Además, se puede interrumpir el juego en cualquier momento para revivir una jugada con todo lujo de detalles.

GRÁFICOS
Gran calidad en la reproducción de uniformes y en la animación individual de jugadores. Los desplazamientos largos de balón tienen que mejorarse.
9.3

JUGABILIDAD
El nuevo sistema de pases supone un acierto con el que se modifica completamente el estilo de juego del programa de EA Sports.
9.4

AUDIO
EFECTOS **9.6**
BANDA SONORA **8.6**
La música cumple su papel y los comentarios de **Manolo Lama** y **Paco González** son lo mejor que se puede escuchar en un simulador deportivo.

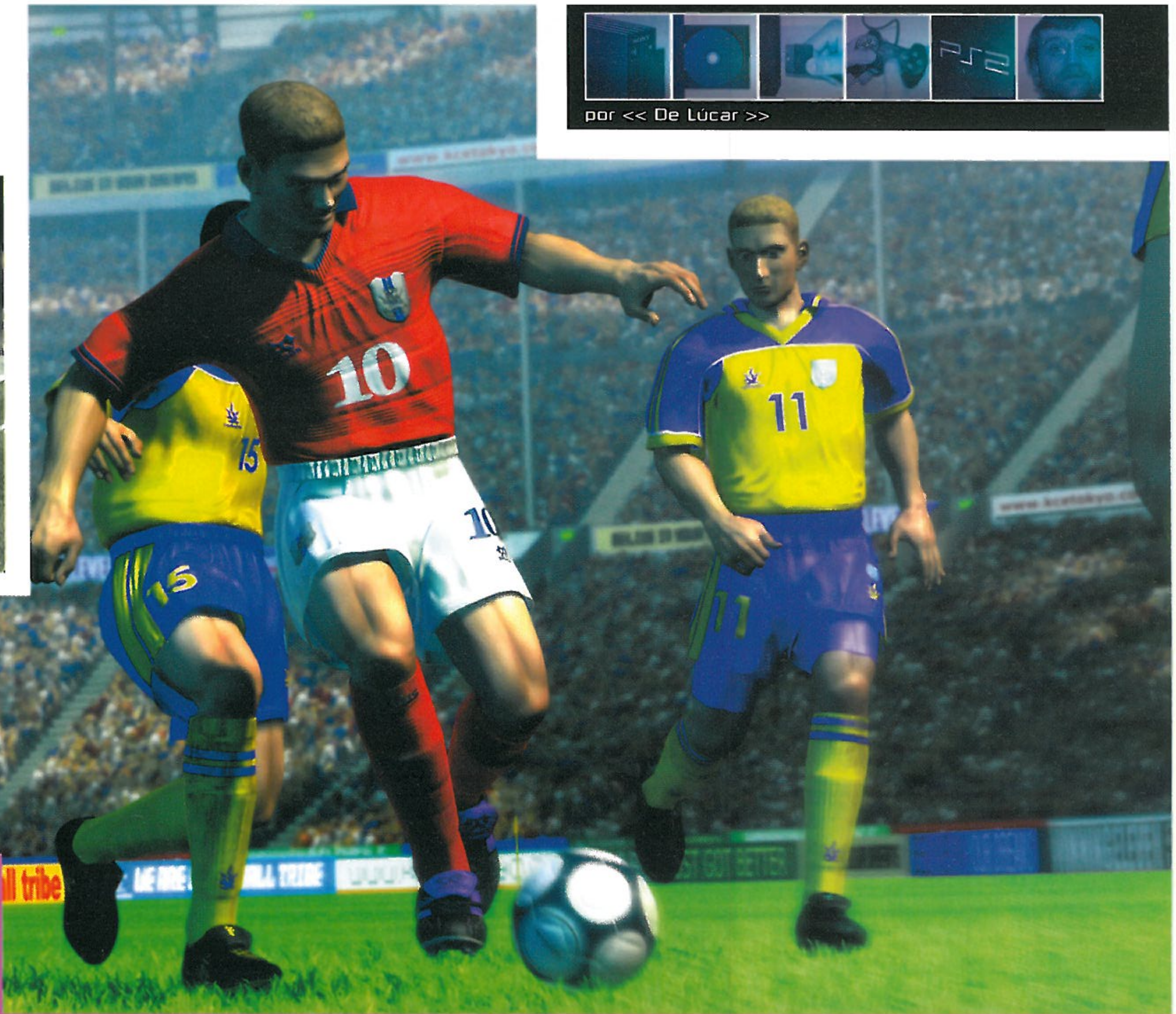
DURACIÓN
La posibilidad de disputar hasta tres temporadas consecutivas destaca en este aspecto. Gran variedad de competiciones y algunas ocultas.
9.3

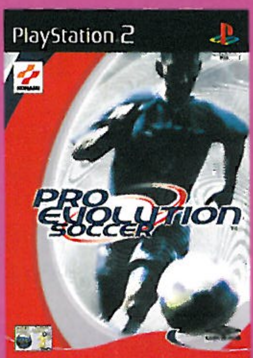
PS2

PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 **9.3** SOBRE 10

por << De Lúcar >>







www.konami.com

PRO EVOLUTION

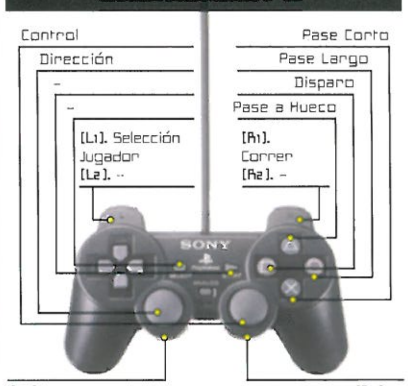
Después de ver a sus competidores, Pro Evolution Soccer

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCET
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-8
- EQUIPOS: CLUBES+SELECCIONES
- COMPETICIONES: 8
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 182 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.490 Ptas./63,04 €

Representar lo real con la máxima fidelidad es uno de los grandes retos de cualquier simulador que se precie, sea deportivo o no. Con las nuevas tecnologías, las consolas van reduciendo la distancia entre la realidad y lo simulado y, juegos como ***Pro Evolution Soccer***, nos hacen pensar que en poco tiempo estaremos muy cerca de un empate. Puede parecer una exageración, pero podemos asegurar que con esta nueva entrega de fútbol, **Konami** ha dado un paso gigantesco. ***Pro Evolution Soccer*** es lo más parecido al fútbol real que hemos visto en consola. No hablamos de apariencia, que también en ese tema ha logrado un grado de perfección impresionante, sino de todos los detalles y pormenores que marcan un lance del partido, pero que son casi imposibles de trasladar a un juego. Aquí todo rezuma realismo. Los jugadores y sus movimientos, el balón y sus diferentes tipos de desplazamientos, el comportamiento y colocación de los equipos en el campo, los rechaces, los disparos... todo. En estos temas, los rivales de ***Pro Evolution Soccer*** están a algunos años luz y, lo más curioso, cuanto más se alejan de la realidad, más recurren al término «arcade». No hay que confundir las cosas. En el juego que nos ocupa se nota un esfuerzo permanente por reflejar todo «tal y como ocurre normalmente en el terreno de juego». El resto, se pierden en busca constante del espectáculo con chilenas, bicicletas, rabonas... que como todos sabemos, las hay a cientos en cada partido.

DUALSHOCK 2



Apuestan por el «show total» y llegan a olvidarse de aspectos tan importantes como la inteligencia y colocación de los jugadores o el comportamiento de los mismos. En ***Pro Evolution Soccer*** es alucinante observar cómo se mueven, cómo reaccionan y cómo evolucionan con

Sabor Español

Cuatro equipos españoles en liza

Mientras en **Konami** se deciden o no a incluir las principales ligas europeas, tendremos que contentarnos con jugar con uno de los cuatro equipos españoles presentes en el juego. Real Madrid, Barcelona, Deportivo y Valencia son nuestros representantes en la *Master League*.











SOCCER

<Es el juego que mejor ha sabido trasladar todos los detalles importantes del fútbol>





Detalles



LESIONES
No son muy frecuentes, por suerte, pero será rara la temporada que no tengamos alguna lesión.



EDITOR
Realmente completo. Tendréis que usarlo si queréis que algunos jugadores tengan nombre real.



FICHAJES
Los puntos obtenidos en cada partido de *Master* permiten fichar jugadores. Las estrellas... carísimas.

presenta su candidatura al trono de los juegos de fútbol

Master League

Aunque sea un sucedáneo, engancha

Es una versión libre de la Liga de Campeones o de una liga de clubes. Empezarás en Segunda División y con una plantilla que nada tendrá que ver con la real del equipo que elijas. Poco a poco, con los puntos que ganes, podrás fichar a los jugadores que quieras. Aún con sus carencias, es lo mejor y más difícil del juego.







el balón. Seguro que los amantes del buen fútbol saben apreciar el valor añadido que supone este esfuerzo y poco les importará que sea algo más formal que *FIFA 2002* o *Esto es Fútbol 2002*. Se trata de una dificultad exigente que no deja mucho espacio para las florituras ni para exhibiciones, pero que a la larga será un acierto al aumentar la vida del juego. Tras cientos de horas peleando con las diferentes versiones (japonesa, PAL española-italiana y PAL resto de **Europa**), podemos aseguraros que su jugabilidad se nos antoja eterna. Es un juego que nunca deja de sorprendernos. No hay rivales pequeños, ningún partido parece igual a otro, no te puedes descuidar nunca y cada victoria hay que trabajarla de principio a fin. Lo mejor de todo, es que todas sus bondades y exigencias se potencian y engrandecen cuando lo jugamos varios a la vez. Uno contra otro, varios contra la máquina o cualquiera de las posibles variantes, es una de las experiencias más divertidas y excitantes que hemos probado nunca. Después de todo lo dicho alguno se preguntará por qué no coronamos a ***Pro Evolution Soccer*** como el mejor juego de fútbol de **PS2**. La respuesta es fácil: su oferta en modos de juego, equipos y torneos no es comparable a la de sus dos grandes riva-

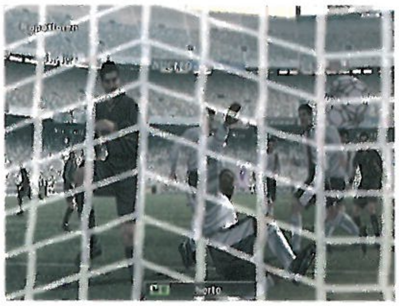
por << De Lúcar >>





Aunque Diego Tristán le acaba de «robar la cartera» a Casillas, los remates de cabeza son ahora más complicados y algo menos certeros.

les. Ese es el único gran pecado de este nuevo título de **Konami**. Aunque cuenta con una parte de los derechos oficiales (la mayoría de los jugadores aparecen con su nombre real), los clubes aparecen con el nombre de la ciudad y las competiciones no son las de la FIFA. No tiene mayor importancia, ya que lo podemos arreglar con cambiar dos letras en el editor, pero tampoco están los nombres reales de jugadores africanos o sudamericanos. Si ***Pro Evolution Soccer*** siguiera los pasos de *FIFA* en materia de equipos y competiciones, podemos asegurar que nadie tendría la más mínima



duda sobre quién es el número uno. Aunque creemos que cada uno tiene sus valores y tremendos aciertos (no nos olvidemos del increíble trabajo de **Manolo Lama** y **Paco González** en los *FIFA*), ***Pro Evolution Soccer*** es superior en materia gráfica y técnica, mucho más fiel a lo que es el fútbol y con una jugabilidad capaz de engancharnos de por vida. El día que **Konami** dote al programa de una Liga española, la *Champions*, los equipos, jugadores reales y locutores más convincentes, los otros candidatos al trono pasarán a ser meros segundones. Con cada edición que sigue con su esquema tradicional, pierde una oportunidad de oro de demostrar su tremendo potencial. ***PES*** es la prueba más sangrante de que podrían arrasar.





Abajo podéis ver cómo Raúl mete el balón, al portero y hasta el defensa dentro de la portería. Es algo muy poco frecuente. Ojo con los rechaces.



ASCENSO
En la *Master League* empezaremos desde la Segunda División. Suben cuatro equipos por año.



SALA DE TROFEOS
Aquí tenéis la sala de trofeos de ***Pro Evolution Soccer***. Alguno, llevará algún tiempo conseguirlo.

Novedades

Algunos cambios con respecto a *WE5*

Como es tradicional, entre la versión japonesa y la PAL encontraremos algunas novedades y diferencias. La mayoría afectan a la jugabilidad, pero también se han añadido cosas como los resúmenes de las mejores jugadas al final de cada parte.



GRÁFICOS
Los jugadores, las animaciones, la pelota, el terreno de juego, todo, es increíblemente real. Un espectáculo total que os asombrará siempre.
9.5

JUGABILIDAD
Es el apartado donde no tiene rival. Su dificultad es alta, pero su realismo y capacidad de entretenernos lo compensa todo.
9.5

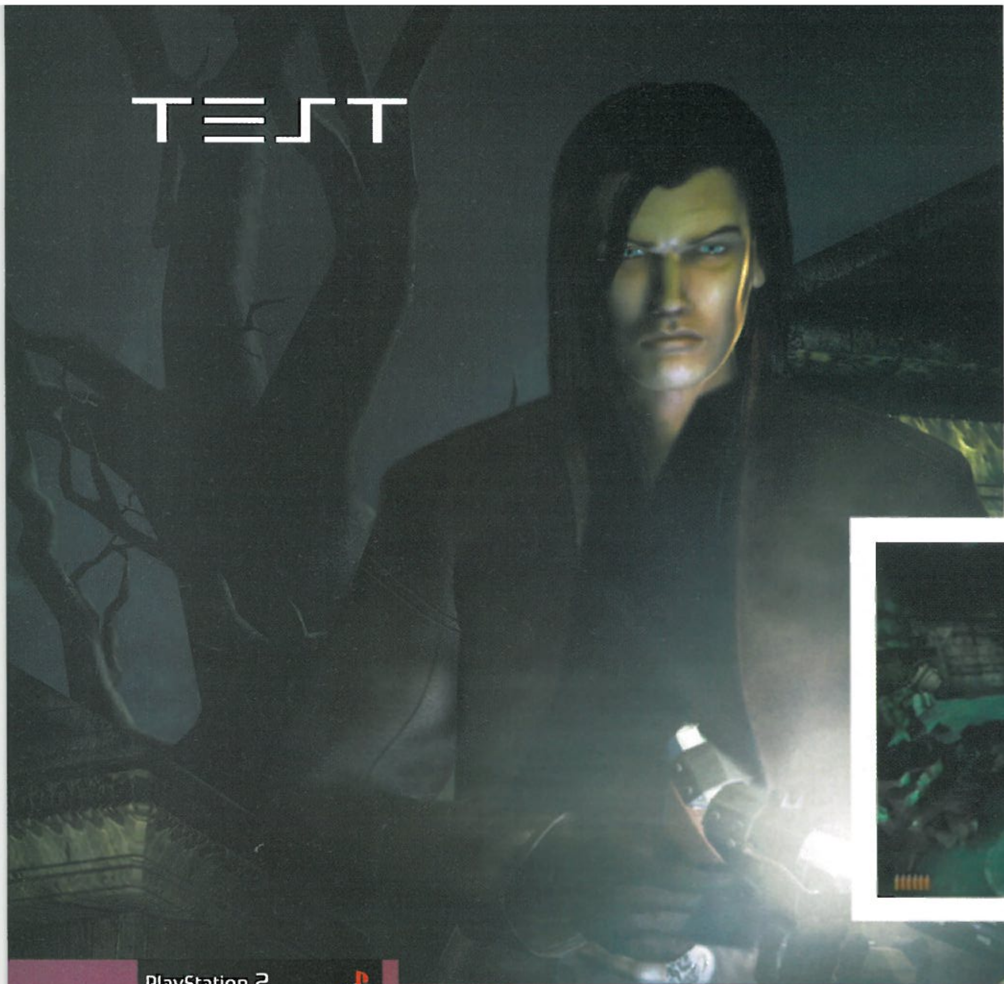
AUDIO
El público y demás efectos crean una ambientación bastante convincente. Los locutores son los de siempre y no son comparables a los de *FIFA*.
EFECTOS **9.0**
BANDA SONORA **8.5**

DURACIÓN
Aunque no anda demasiado sobrado de modos y competiciones, su jugabilidad es eterna y más en varios jugadores.
9.2

PS2

PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 **9.3** SOBRE 10

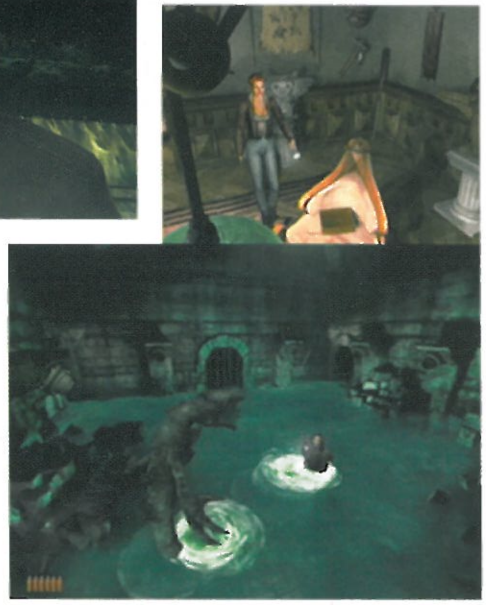

DARK CLOUD
AUTOSERVICIO
Hay decisiones que no se pueden tomar a la ligera.
Piénsalo bien. En tus manos está no equivocarte. Dark Cloud te introduce en un mundo virtual con dos ambientes diferentes: Entra en las oscuras cuevas, decide el camino adecuado, elige las distintas armas para enfrentarte al enemigo, busca la información para salir al exterior y disfruta del fascinante mundo de los juegos del rol. La otra posibilidad es tomar decisiones estratégicas en el exterior para reconstruir un poblado con casas y bosques. Además cuenta con 50 horas de juego, gráficos asombrosos, efectos sorprendentes y una gran rapidez en los movimientos. Dark Cloud hace dudar a cualquiera.
PlayStation 2
www.es.playstation.com
PlayStation 2
DARK CLOUD
Dark Cloud™ & © 2001 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Sony Computer Entertainment Europe.



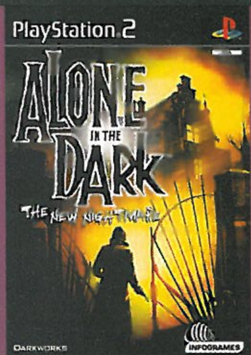
por << R. Dreamer >>











www.aloneinthedark.com

ALONE IN TH THE NEW NIGHTMARE

La última gran aventura de Edward Carnby en 2D

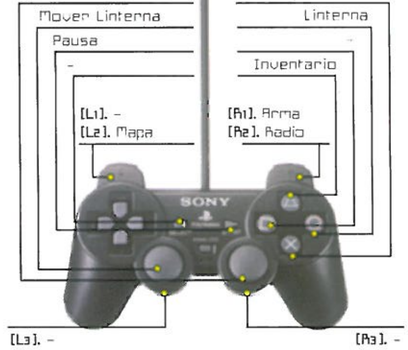
Ficha técnica

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: DARWORKS
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES 2
- VIDAS 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- CONTINUACIONES NO
- MEMORY CARD: 9[illegible] KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas./60'04 €

AXOO La idea original de **Darkworks** rescata el espíritu original de esta «oscura» saga. Algo que se ve reflejado en la ambientación de cada uno de los numerosos escenarios que conforman **Shadow Island** y en el misterioso argumento del juego. Por supuesto, el protagonista principal sigue siendo el mismo de toda la saga, aunque su aspecto ha cambiado considerablemente en esta entrega. Además, ***Alone in the Dark: TNN*** cuenta con otro protagonista, una mujer llamada **Aline** a la que también podemos seleccionar para disfrutar de esta aventura. Cada personaje la vivirá desde un punto de vista diferente y algunos escenarios son exclusivos de **Edward** o **Aline**. **Darkworks** ha querido aportar su granito de arena dentro de esta serie dejando su estilo marcado en el juego. La verdad, es



DualShock 2



<El potencial de PS2 nos ofrece unos escenarios de ensueño>





En los sótanos de la mansión, Carnby encontrará una escopeta. El arma más efectiva contra zombies y otras bestias.



E DARK






Shadow Island

La familia Morton y su pequeño paraíso

Aislados del mundo exterior, la familia **Morton** ha vivido un destierro voluntario en una Isla. Allí, además de la mansión, encontraremos misteriosas construcciones pertenecientes a la tribu india de los *Abkanis*.

Bestias



DEVORADORES
En el primer encuentro con las criaturas infernales, **Edward** verá cómo devoran el cadáver de un perro.



LA ESCOPETA
Ante el acoso de los monstruos, la mejor solución será utilizar unos cuantos cartuchos y abrirse camino.



LA LUZ
Algunas criaturas tienen auténtico pánico a la luz, hallar el interruptor más cercano las alejará.



EL DRAGÓN
A pesar de su aspecto, bastará amedrentarle con la linterna para que nos deje seguir avanzando.



Vivir al filo

Una aventura repleta de acción

Ambos protagonistas verán cómo su vida corre peligro ante las criaturas que habitan la Isla de los **Morton**. Extraños seres salidos de las tinieblas y experimentos genéticos realizados con humanos. Hay que tener siempre el arma a punto.

que este grupo de desarrollo francés ha realizado un trabajo mastodóntico que se ha visto recompensado, sobre todo, en la entrega para **PS2**. Ahora es posible apreciar con todo detalle el laborioso diseño de los parajes y salas que recorreremos. Aunque se traten de escenarios en 2D se han recreado maravillosamente y encima nos encontramos con el ingenioso efecto de la linterna que nos abrirá paso entre las tinieblas, y en algunos casos, nos librará de algún que otro enemigo. No hace falta ser un lince para darse cuenta de que **Darkworks** ha bebido de la fuente de inspiración de sagas como *Resident Evil* o *Silent Hill*, que a su vez lo hicieron del primer *AITD* (el juego que originó el género de terror). Sin embargo, en ***AITD: TNN*** hay ciertos elementos que podrían haber sido mejorados para convertirlo en uno de los mejores *Survival Horror* de todos los tiempos. Algo fundamental, el sistema para apuntar y disparar, copiado de *Resident Evil*, no resulta fiable y nos puede dejar vendidos en el momento menos esperado. El sistema de detección de objetos también nos hará perder tiempo y paciencia. De todas formas, ***AITD: TNN*** no deja de ser un título apetecible para los amantes de este género.

GRÁFICOS — **8.6**
Un trabajo encomiable con numerosos y variados escenarios, pero juegos como *Devil May Cry* tienen la misma calidad y están en 3D.

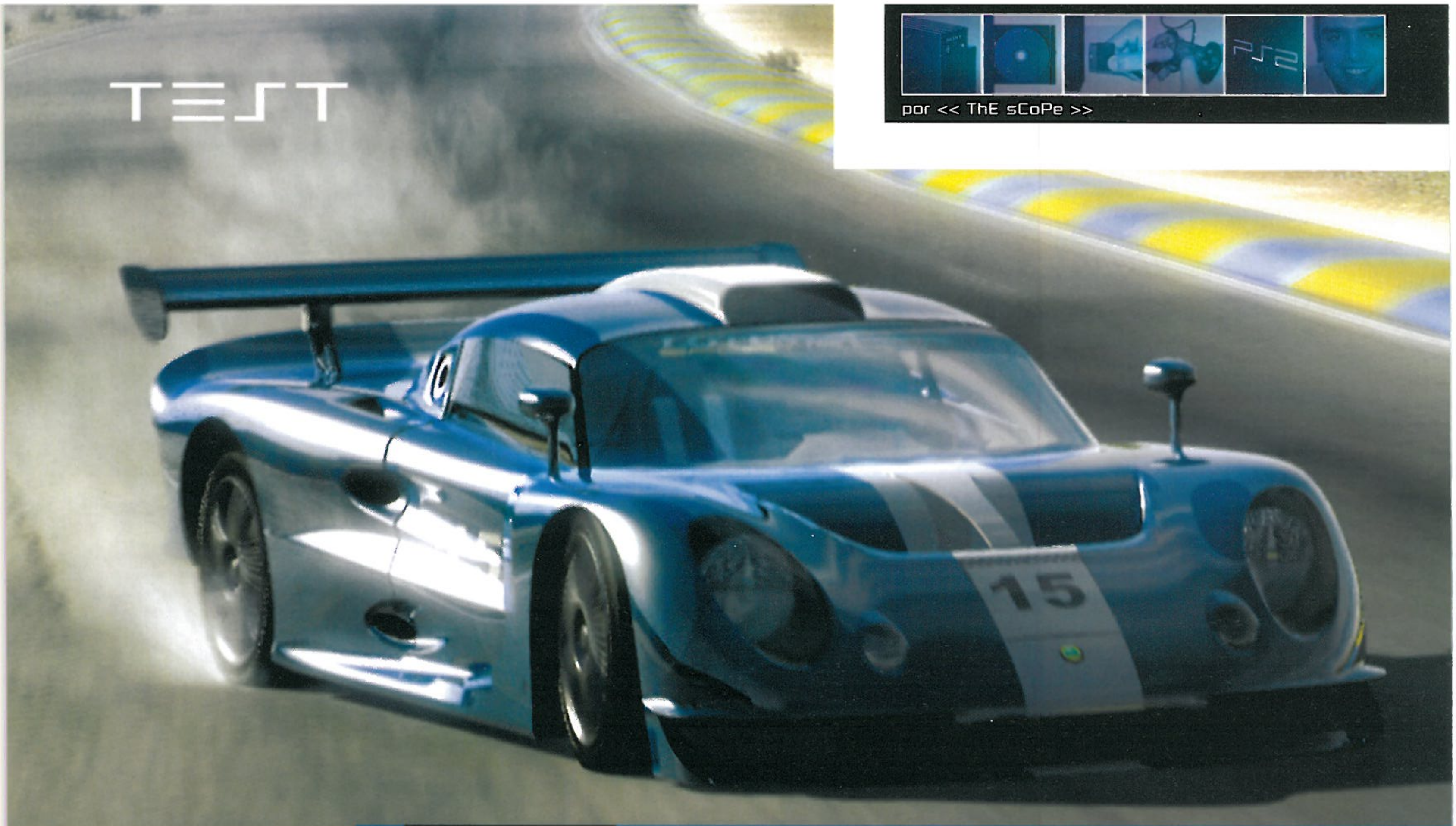
JUGABILIDAD — **7.9**
El argumento es bueno, el desarrollo de la aventura también, pero la acción pierde bastante respecto a otros juegos del género.

AUDIO — EFECTOS **8.8** / BANDA SONORA **8.0**
La banda sonora rescata las melodías agobiantes de *Silent Hill*, pero sin la clase que **Konami** imprimió en la música de su criatura.

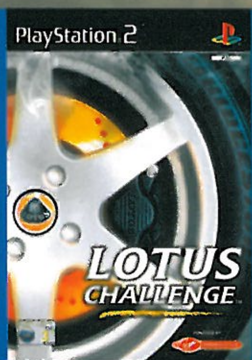
DURACIÓN — **9.0**
Teniendo en cuenta que podemos jugar la aventura con dos personajes diferentes, podemos tener *AITD* para rato.

PS2

PUNTUACIÓN PS2 OFICIAL **8.4** SOBRE 10



por << ThE sCoPe >>



www.lotuschallenge.com

LOTUS CHALLENGE

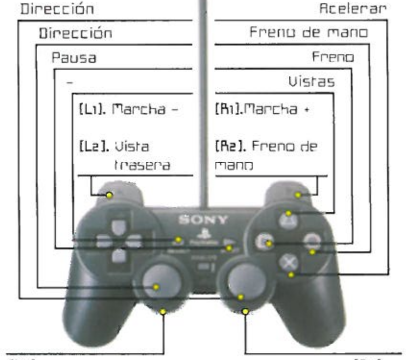
La legendaria escudería británica se hace videojuego

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: VIRGIN INTERACTIVE
- DESARROLLADOR: KUJU
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: ARCADE CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MODOS DE JUEGO: 4
- COCHES: 40
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- CIRCUITOS: 15
- MEMORY CARD: 69 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04€

ΛX□○ Lo primero de todo es dar un aviso a navegantes. Todos aquellos que hubieran visto la *demo* que ofrecimos con esta revista, olvidadla por completo, porque debido a su primitivo estado de desarrollo, poco tiene que ver con el producto final. Si nos basamos en ella como impresión, nos quedaremos con la idea de un juego sin la más mínima sensación de velocidad y bastante pobre en general. Pero como os avisamos en el reportaje que os ofrecimos hace unos meses, la gente de **Kuju** todavía tenía mucho que hacer hasta optimizar el motor de juego, principal defecto en las primeras *betas*. Prueba de ello es el retraso sufrido en su lanzamiento que, como siempre decimos, siempre es mejor hacer esperar que quedarse a medio camino. Afortunadamente, nada más comenzar a jugar con ***Lotus Challenge***, la mejora es más que patente. No lo intentéis comparar con *GT3*, porque el espíritu es completamente diferente. El objetivo del juego es hacer un repaso a la historia de **Lotus**, conduciendo y disfrutando

DualShock 2



¿Rival de GT3?

Por su aspecto, muchos pueden llegar a pensar que LC está a la sombra de GT3

Pero es un error. No hay que enfrentar este juego a *GT3*. No cabe duda que la obra de **Polyphony** sigue siendo el rey, pero ***Lotus Challenge*** es, más que un contrincante, un complemento. Es más real en su control, su estructura es completamente diferente, y cuenta con un modo de misiones que nada tiene que ver con *GT3*. Es un juego de coches, pero con una marcada personalidad propia y detalles muy originales.



Eventos








ACTIVAR CÁMARA
Pasar a la máxima velocidad por las cámaras-radares y conseguir que la suma de las velocidades superen 656 Km/H.

A POR LA FURGONETA
Alcanzar una furgoneta antes de que llegue a la frontera. Una típica prueba de persecución en carreteras montañosas.

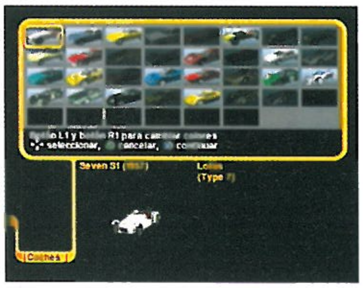
LLEVANDO PAQUETES
Hay que llevar un paquete antes de que despegue el último helicóptero desde la base situada al final de la carretera.

FÚTBOL
Una competición de penalties en el estadio olímpico de Roma. Cinco lanzamientos, primero se chuta, luego se hace de portero.

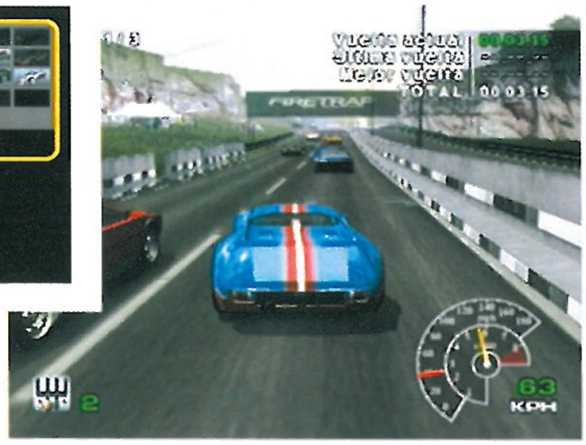
CAMPO A TRAVÉS
Tres vueltas a un recorrido lleno de baches que deberemos completar antes de un tiempo previamente establecido.

SPOT NEUMÁTICOS
En esta misión deberemos rodar varias secuencias de un anuncio de neumáticos en los alpes italianos. Al final vemos la secuencia.



Esta pantalla muestra todos los coches disponibles y los que quedan por abrir. Además de éstos hay alguno más secreto.





<Lotus Challenge ofrece múltiples variantes de juego>

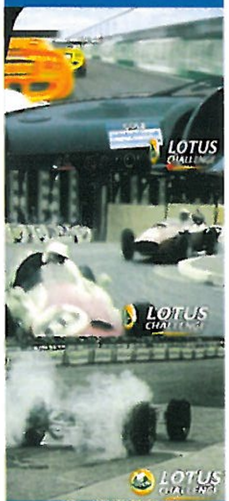



con la contemplación de todos los modelos y prototipos de su dilatada historia, y a la vez disfrutar con un juego de conducción que es más que sólo carreras. Vale que la competición es el centro neurálgico del juego, pero quizá el mayor atractivo esté en el modo *Desafío*, una serie de pruebas y misiones repletas de imaginación, que serán las principales culpables de la adicción del usuario a ***LC***. Son objetivos que debemos cumplir que van más allá de pruebas de destreza, ya que además de carreras y una especie de escuela de pilotaje, habrá que realizar tareas tan dispares como llevar un paquete por una carretera con tráfico real, o rodar un anuncio efectuando maniobras arriesgadas. Es, a mi juicio, el principal aliciente de ***LC*** como elemento diferenciador del resto, pero sería injusto no valorar un modo *Campeonato* más que interesante, el modo de dos jugadores y todos los secretos que encierra un juego que, sobre todo, ha sido tratado con mucho mimo.

Intro

Secuencias de carreras reales

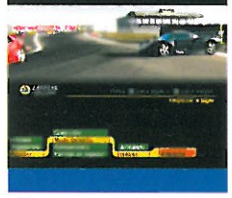
Y de todos los tiempos, desde los **Lotus** más clásicos, hasta las últimas creaciones. Un vertiginoso repaso a la mítica escudería.



Detalles

El juego ha sido cuidado al máximo

Desde pinceladas de la historia de la marca, hasta todos los menús, son una muestra del interés que han puesto los desarrolladores.



GRÁFICOS
8.8 Lo mejor de este apartado son sin duda los coches, fieles representaciones de los fantásticos modelos originales de la marca.

JUGABILIDAD
8.9 Cuesta adaptarse, pero cuando logras hacerte con el exigente control, cuesta dejar el mando. El modo desafío es fantástico.

AUDIO
EFECTOS 9.1 BANDA SONORA 8.7 La interesante banda sonora pertenece a **Hybrid**, un grupo de música dance. Lo mejor de los efectos es el doblaje al castellano.

DURACIÓN
9.1 Es dificilillo en todos sus modos, y conseguir todos los coches y abrir todas las categorías, lleva su tiempo.

PS2

PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 9.0 SOBRE 10



por << Molokai >>





espana.ea.com

F1 2001

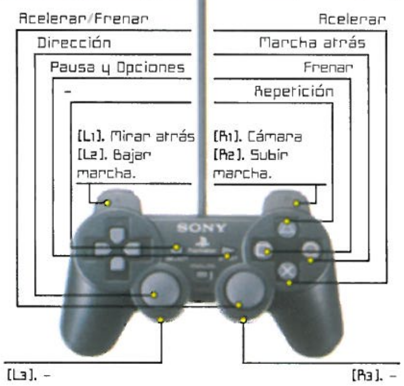
Electronic Arts da un paso más hacia el simulador perfecto

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- MODOS DE JUEGO 3
- CIRCUITOS 17
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELL.-CASTELL.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 256 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas./66,05 €

La F1 fue una de las primeras especialidades deportivas en asomarse a **PS2**. **EA** se apremió en ser la pionera en esta disciplina con el entonces llamado *F1 Championship Season 2000*. A este título le siguieron los programas de **Sony C.E.** y **Ubi Soft** y, después de unos meses, **EA** vuelve a abrir paso con una segunda propuesta denominada ***F1 2001***, recuperando el conocido nombre con el que siempre se le conoció en **PSone**. La escasez de modos de juego era el principal contratiempo de aquella primera entrega. Ahora, con la adición de un extenso modo desafío y de uno de los modos multijugador más completos que recordamos, la oferta es más amplia. Los desafíos serán especialmente importantes porque son la llave para abrir todos los circuitos y competir en un campeonato completo con todas las opciones disponibles. Pondrán a prueba nuestra habilidad en una serie de retos que requerirán el perfecto manejo de la transmisión manual, el pilotaje

DualShock 2









Ambientación en parrilla

Personajes a pie de pista dan color a los momentos previos a la carrera

Precediendo a los inicios de cada uno de los Grandes Premios veremos unas secuencias con imágenes de diferentes personajes, desde componentes de cada escudería hasta azafatas de la organización. El griterío de las gradas contribuye a caldear el ambiente.





<El primer F1 de Electronic Arts echaba de menos opciones que alargaran el juego. En esta ocasión el abanico de opciones es más amplio>













Entrada en boxes
Repostaje y cambio de neumáticos están realizados con una animación realmente espectacular.

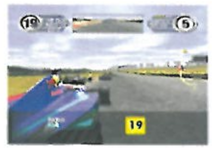
Detalles



MODO MULTIJUGADOR
Hasta cinco posibilidades diferentes. Colaboración, ventaja o último hombre en pie son algunas de ellas.



EFECTO DE DISTORSIÓN
La imagen permanece por instantes borrosa como consecuencia de un accidente o colisión. Habrá que andarse con cuidado.



RETROVISOR
Una de las novedades es la colocación de un retrovisor superior en una de las cuatro vistas.

Nuevo modo Desafío

Demuestra hasta qué punto eres capaz de dominar la máquina

A medida que se vayan superando las diferentes pruebas de habilidad se abrirán las posibilidades de participar en todos los Grandes Premios y de correr en el Campeonato Completo. Dominio del coche con transmisión automática y manual, bajo lluvia intensa o con daños en la carrocería son sólo una parte de las aptitudes que deberemos demostrar. No hay lugar para los despistes.







bajo la peligrosa lluvia o una impecable entrada en *boxes,* por poner varios ejemplos. También se han añadido una serie de efectos gráficos de calidad, como la distorsión de la imagen cuando sufrimos un accidente, la lluvia salpicando la visera del casco o la atribulada actuación de los mecánicos en *boxes*. Unas breves secuencias de animación, precediendo al comienzo de cada Gran Premio y la colocación de un retrovisor en la parte superior de la pantalla en una de las vistas, son otros detalles novedosos, ausentes en la versión anterior. Por otro lado, el control del coche es prácticamente idéntico al de su predecesor y transmite una buena sensación de velocidad, aunque cuesta excesivamente tomar las curvas más cerradas y se hecha de menos una vista que ofrezca el coche desde una perspectiva superior. La actualización de las escuderías permite contar tanto con **De la Rosa** y su *Jaguar* como con **Alonso** y el *Minardi*, aunque es casi imposible garantizar una parrilla a la orden del día, debido a los continuos ceses e intercambios entre los diferentes equipos de la *Formula One*. Ahora sólo queda esperar la ineludible respuesta de la competencia.

PS2

GRÁFICOS — 9.1
Renovados efectos gráficos, como la lluvia, humaredas de polvo y otros muchos vienen a reforzar la ya de por sí espléndida versión anterior.

JUGABILIDAD — 9.1
Se puede controlar el coche sin excesivas dificultades pero, por descontado, podremos complicar el pilotaje hasta donde imaginemos.

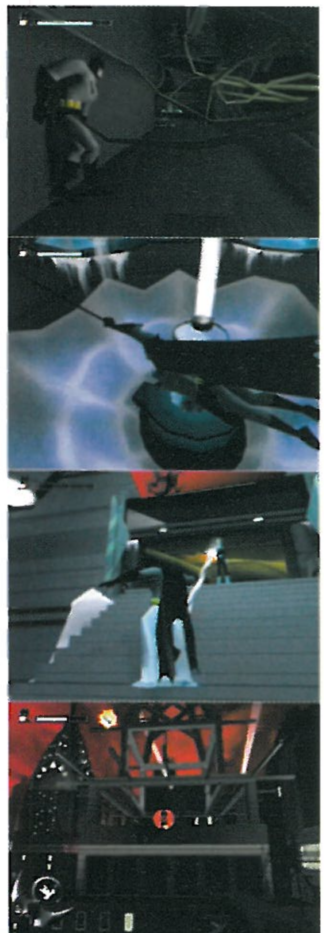
AUDIO — EFECTOS 8.8 / BANDA SONORA 8.2
Efectos sonoros buenos pero sin demasiado espacio para el lucimiento. La música pasa desapercibida y los comentarios son en castellano.

DURACIÓN — 8.9
Lo que era el punto más flojo de la anterior entrega se ha remediado con un modo desafío y mayores posibilidades en el modo multijador.

PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 9.0 SOBRE 10

por << Némesis >>







www.ubisoft.com

BATMAN VEN

Acompaña al señor de la noche en su interminable cruzada

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: UBI SOFT
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: ARCADE AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- VIDAS: 1
- CONTINUACIONES: INFINITAS
- FASES: 19
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- MEMORY CARD: 48 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 6.995 Ptas./42,04 €

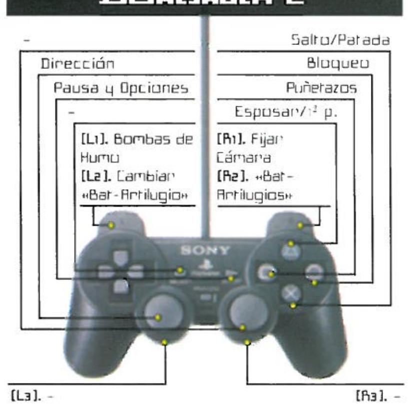
A pesar de la indiscutible calidad del material original, desde 1994 (año de la aparición de *The Adventures Of Batman & Robin* de **Konami** para **SNES**) la serie de animación de la **Warner** no había tenido una adaptación a su altura. Al fin, la sede canadiense de **Ubi Soft** se ha encargado de hacer justicia con el personaje creado por **Bob Kane**, produciendo un portentoso *arcade* con tintes de aventura. Sin duda, un verdadero juegazo que permitirá a los usuarios de **PS2** ser protagonistas de un episodio de la serie, con las mismas voces en inglés (incluido **Mark Hamill**, alias **Joker**), estética y banda sonora que el *show* televisivo. Las más de 500 animaciones del personaje central o el realismo de su capa (un programador se encargó



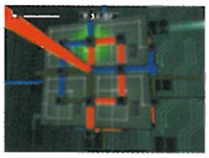
Adaptar una serie con una estética como la de Batman a las tres dimensiones, no era tarea fácil, pero Ubi Soft ha salido más que airosa del reto.

durante diez meses sólo en exclusiva a su creación) se quedan en meras anécdotas en comparación al conjunto de los gráficos de ***Batman Vengeance***. El *look* siniestro, los colores primarios, la utilización de la luz... La estética de la serie ha sido trasladada a las tres dimensiones con un celo extremo, casi enfermizo. **Joker**, **Mr. Freeze**, **Harley Quinn** y **Poison Ivy** son los supervillanos a batir a lo largo de 19 fases con una mecánica tan atractiva como difícil de clasificar. ***Batman Vengeance*** tiene elementos de aventura, peque-

DualShock 2



Detalles



PUZZLES
Bastantes suaves, para no agobiar a los fanáticos de los *arcades*, aunque son realmente ingeniosos.

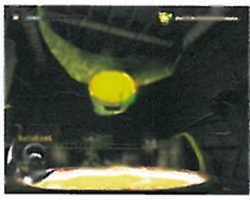


BATPLANE
Persigue al helicóptero de **Mr. Freeze** en un duelo frenético por los cielos de la ciudad de **Gotham**.



BATMOBILE
La calle es tuya. Aprieta el acelerador y usa el arpón para tomar las curvas.















<Ubi Soft ha producido el mejor juego de *Batman* para consola visto hasta la fecha>

GEANCE

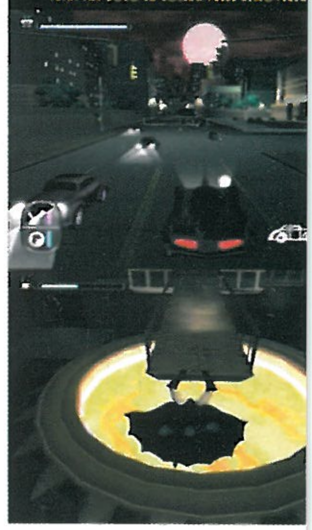
por las calles de Gotham

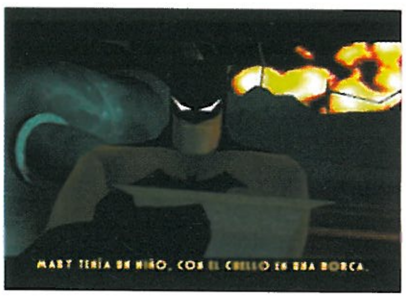
ños *puzzles*, plataformas y sobre todo lucha. La utilización de «Bat-Artilugios», como el «Batarang» o las bombas de humo, evitarán el contacto directo contra los sicarios de **Joker**, pero si la pelea se hace inevitable, **Batman** os deslumbrará con sus conocimientos en artes marciales. Además de ser estéticamente impecable, ***Batman Vengeance*** aprovecha el formato DVD-ROM para incorporar sonido en 5.1 y hacer de la experiencia algo cercano a lo cinematográfico, gracias a una banda sonora que sube «in crescendo» según lo que sucede en pantalla. Sólo dos pegas: la pésima traducción al castellano de algunos menús y la imposibilidad de poner el juego a 60 hz. Si pasas esto por alto, lo que es fácil viendo la calidad del juego, disfrutarás de una obra maestra, que para colmo llega a las tiendas a un precio sorprendentemente bajo. ■



La capa del protagonista, la más realista vista jamás en un videojuego, es uno de los mayores prodigios gráficos de Batman Vengeance.







PS2

GRÁFICOS 9.2
Vengeance reproduce con extrema fidelidad toda la estética de la serie de dibujos animados. La animación del personaje central es sensacional.

JUGABILIDAD 9.3
Impecable control del protagonista y una mecánica tan variada como atractiva que incluye, cómo no, una fase a bordo del «Batmobile».

AUDIO EFECTOS 9.0 / BANDA SONORA 9.1
Mark Hamill y el resto del *cast* original de la serie ponen sus voces en el juego. Conecta tu PS2 a un equipo 5.1 y prepárate para alucinar con la música.

DURACIÓN 8.5
Las continuaciones infinitas, aunque necesarias en un juego con tantas caídas al vacío como éste, acortan la vida de *Batman Vengeance*.

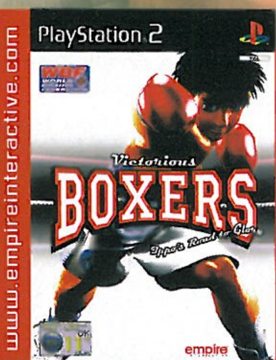
PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 9.3 SOBRE 10











VICTORIOUS BOXERS

Siente toda la emoción del boxeo sin jugarte el físico por ello

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: EMPIRE INTERACTIVE
- DESARROLLADOR: NEW CORPORATION
- DISTRIBUIDOR: PLANETA DE AGOSTINI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MODOS DE JUEGO 2
- FASES + DE 45 COMBATES
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 90 KB MÍNIMO
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.400 Ptas./56,50 €

AXN Los japoneses, **New Corporation**, han dado uno de los más sonados campanazos del año con esta adaptación del manga de **Jyoji** «Georges» **Morikawa**, uno de los mayores éxitos del *Shonen Magazine* de **Kodansha**. Nadie podía imaginar que un título basado en un cómic podría coronarse como uno de los más veraces simuladores de boxeo aparecidos en consola, a la par de ser



uno de los más divertidos y fáciles de jugar. De acuerdo, el *look* de los púgiles (tomados directamente de las páginas del manga original) y algunos de sus golpes «especiales» no son exactamente realistas pero, por lo demás, ***Victorious Boxers*** reproduce fielmente toda la espectacularidad y crudeza de este deporte, amado por unos y denostado por otros. Los boxeadores, cuyos músculos y piel son un verdadero prodigio gráfico, sufren en su cuerpo los impactos del adversario: moratones, párpados hinchados por los golpes... A medida que los *rounds* se suceden, va aumentando el dramatismo del combate hasta llegar a desenlaces dignos de una de las entregas de *Rocky*, con los dos púgiles hechos polvo intentando mantenerse en pie ante la rugiente masa de espectadores. Un

DualShock 2





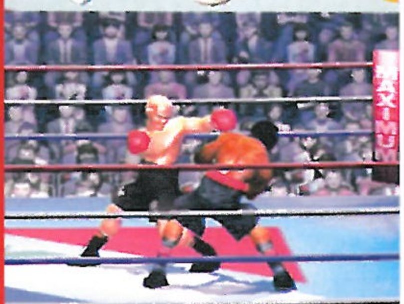
Más de 40 boxeadores

Antes tendrás que vencerlos...

A medida que **Ippo** (y luego los otros cuatro protagonistas) va derrotando rivales en el modo Historia, éstos podrán seleccionarse en el modo *Versus*, llegando a superar de lejos la cifra de 40 boxeadores diferentes, cada uno dotado de una técnica y físico diferentes. Elige tu favorito y prepárate para saltar al *ring*.







La violencia de los combates va haciendo mella en el rostro de los boxeadores.



Las mayores cotas de dramatismo llegan en los últimos rounds, con los dos al límite de sus fuerzas...







...y cuatro héroes más



MASARU AOKI
Junto a **Ippo**, es el boxeador con los especiales más demoledores, incluido un golpe con la cabeza.



TATSUYA KIMURA
Su técnica es similar a la de **Ippo**, pero cuenta a su favor con un mayor peso y golpes más destructores.



MAMORU TAKAMURA
Aparte de su tupé, lo más llamativo de jugar con Mamoru es la posibilidad de "apalizar" a un oso.



GENJI KAMOGAWA
Posee un único golpe especial (*Iron Fist*), pero con él es capaz de dejar, de un solo envite, KO al rival.

<*V.B.* posee la virtud de ser realista además de divertido>

18 Cámaras diferentes

No es sólo deporte, es un *show* de TV

Como si de una retransmisión deportiva se tratara, podrás seleccionar hasta 18 puntos de vista distintos, incluidos dos en primera persona.





ingenioso sistema de control se encarga de hacer sencillo lo que en otros juegos es un verdadero infierno. Ejecutar fintas, *uppercuts*, ganchos o directos no presenta grandes dificultades gracias a la combinación del *joystick* analógico izquierdo y los botones L y R del *Dual Shock 2*. Los amantes del boxeo podrán bailar alrededor del rival o ejecutar y alternar diferentes series de golpes como verdaderos profesionales. Los novatos, o simplemente aquellos que no quieran complicarse la vida, con sólo dominar un par de técnicas básicas, como ganchos o directos, irán superando los más de 40 combates que el modo Historia propone, primero con el protagonista principal, **Ippo** **Makunoichi** y luego con otros personajes. Inusualmente adictivo para ser un juego de boxeo, ***Victorious Boxers*** posee la virtud de satisfacer tanto a los amantes del pugilismo como a cualquiera que sólo busque un título capaz de desafiar sus reflejos y su resistencia con el mando. **EA** y su saga *K.O. Kings* lo van a tener difícil para superar a este título.



GRÁFICOS — 8.6
El extraordinario acabado de la piel y los músculos de los púgiles eclipsan cualquier defecto del juego, como la irreal tela de los pantalones.

JUGABILIDAD — 9.1
Pocas veces se ha visto un simulador de boxeo tan fácil de jugar como realista. Y realmente engancha a las pocas partidas.

AUDIO — EFECTOS 8.1 / BANDA SONORA 7.5
Puestos a dar espectáculo, se echa en falta una música más épica. Los FX, con el sonido de los *flashes* y el crujir de caras, son realmente buenos.

DURACIÓN — 8.9
Una vez superado el modo Historia (para lo que se requiere tiempo y paciencia) el modo *Versus* te ofrecerá días y días de diversión.

PS2 PUNTUACIÓN OFICIAL 9.0 SOBRE 10



por <<Molokai>>





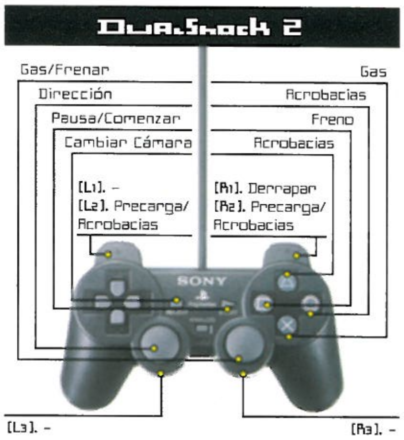


Detalles



CARMICHAEL
El carismático **Ricky Carmichael** presta su nombre, junto a casi 30 pilotos más, al programa.







Carreras indoor y al aire libre (en circuitos reales e imaginarios) se agrupan en diferentes campeonatos. El estilo libre es, cómo no, el más espectacular



NUEVOS CIRCUITOS
Poco a poco conseguiremos abrir nuevos circuitos, alguno nocturno como el de *Rock Quarry*.



DERRAPE
Para competir con garantías es necesario dominar la técnica del derrape. Hay que quemar suela.

www.thq.com/mx2002/



MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL

MX 2002 supera el nivel habitual de los juegos de motocross

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: PACIFIC C. P.& L.
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PILOTOS: 30
- CIRCUITOS: 22
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 47 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas/66,05€

Durante los últimos tiempos hemos tenido que soportar en las «viejas» consolas demasiados juegos de *motocross* calificables, con generosa benevolencia, de prescindibles. Este estancamiento viene a reforzar las cualidades de ***MX 2002***, el primer programa para **PS2** de una de las más ruidosas disciplinas del mundo del motor. En el plano positivo destaca la acertada sensación de gravedad que se ha conseguido proporcionar a los saltos. El movimiento y acomodación de los pilotos sobre sus motocicletas es tan realista como cuando por accidente salen despedidos de las mismas y se dan dolorosamente de bruces contra el suelo. Esto se manifiesta especialmente en el estilo libre, más propicio que las típicas carreras para desafiar, con acrobacias y arabescos, unas cuantas leyes físicas. Se pueden realizar casi 30 trucos, utilizando convenientemente la precarga, que nos permiten coger impulso suficiente en los saltos. En el debe, podemos señalar que las tres perspectivas posibles son algo lejanas, ¿por qué la absurda costumbre de no incluir una vista en primera persona en los juegos de *motocross*? o la inferior calidad gráfica de los entornos, menos trabajados que la animación del piloto.

GRÁFICOS — 8.4
Excelente acoplamiento entre el piloto y motocicleta. Movimientos fluidos y rápidos. Las texturas del terreno y el entorno no están al mismo nivel.

JUGABILIDAD — 9.0
Las tres cámaras disponibles son algo lejanas, pero la inteligecia artificial está bien medida y el sistema de trucos es bueno.

AUDIO — EFECTOS 8.6 / 8.3
El sonido de las motos es de lo más real que recordamos. La banda sonora incluye siete temas diferentes, a cual más potente.

DURACIÓN — 8.5
Hay 22 circuitos de extensión considerable, agrupados en varios campeonatos de 125, 250 cc y estilo libre. Seis modos multijugador.

PS2

PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 8.6 SOBRE 10

por << The Elf >>



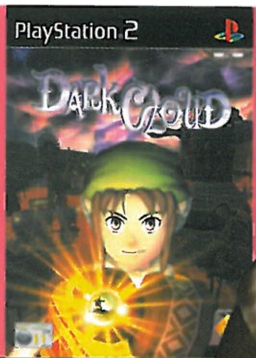












DARK CLOUD

Sony publica en Europa el primer RPG de calidad para

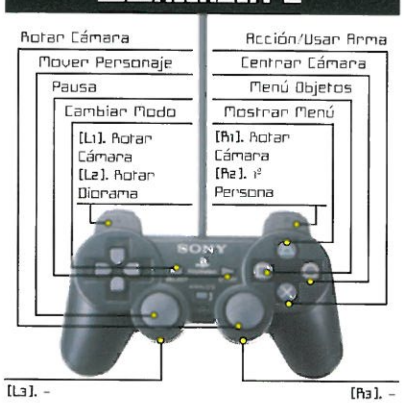
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: LEVEL 5
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: GEORAMA RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ESCENARIOS: 6 + 1 (EXTRA)
- MAZMORRAS: 107 + 106
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
- HORAS DE JUEGO: 30 - 40
- MEMORY CARD: 400 KB MÍNIMO
- OPCION 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas./59,50 €

ΛXΠO

Según el productor de ***Dark Cloud***, **Akihiro Hino**, su objetivo era crear una gran historia rodeada de la magia de los cuentos de hadas en la que el usuario pudiera crear sus propios escenarios. Con estas premisas ha nacido el primer *Georama RPG*, contracción de *Geographical Drama RPG*, de la historia. Un subgénero en el que se dan cita todos los elementos clásicos de los juegos de rol, exploración, diálogo, combates (en este caso en su vertiente *Action RPG*), al que se suma la elaboración de auténticos dioramas por parte del jugador, dónde transcurrirá parte de la acción. ***Dark Cloud*** cuenta con seis mundos en los que, en un principio, tan sólo existe una superficie, yerma y lisa dónde antes existían habitantes y edificaciones. Para volver a levantar estos asentamientos y devolverlos a la vida tendremos que visitar la mazmorra colindante a cada uno de ellos y recopilar todos los elementos que fueron arrasados por **El Genio**, culpable de todas las desgracias que asolan el mundo de ***Dark Cloud***. Ese es el secreto del *Action RPG* de **Level 5**, un reciente grupo de programación de **Sony C.E.I.** formado por 22 personas, que ha sabido aportar su granito de arena a un género demasiado rodeado de costumbrismos. Esta variedad hace de ***Dark Cloud*** un título

DualShock 2





Detalles de gran RPG



MAPA PRINCIPAL
Desde este mapa podremos viajar a todos los escenarios de ***Dark Cloud***. En el centro se puede apreciar el séptimo y último mundo.



ESCENAS DE ACCIÓN
Al más puro estilo de los QTE de *Shen Mue*. Tendremos que pulsar el botón o dirección indicado en el momento preciso.



CONFIGURAR
Una vez completada cada edificación, podremos visitarla para presenciar el evento correspondiente.



ALIADOS
Al principio sólo contaremos con **Toan**, pero según avancemos, se irán sumando los otros cinco aliados.



Podremos colocar a nuestro libre albedrío todos los elementos que dan vida a los escenarios





Si completamos el juego se abrirá un escenario, Vara del Diablo con cien mazmorras y un Final Boss.

Final Bosses

En *Dark Cloud* lucharemos contra 7 súper engendros

Al final de cada una de las seis mazmorras nos espera un gigantesco enemigo al que habrá que derrotar haciendo buen uso de las armas y cualidades de cada personaje. Excepto el último *boss*, los demás no serán difíciles de derrotar.











PlayStation 2

<En *Dark Cloud* podremos crear los escenarios a nuestro completo antojo>

atractivo, no exento de calidad en todos sus apartados, en el que destaca el potente y suave motor 3D (50 *frames* constantes) que da vida a exteriores y mazmorras, el nivel de detalle de los escenarios, la reproducción del ciclo solar y un apartado audio muy sólido. La banda sonora es muy buena. También ha sabido rodearse de bellas historias que aportan su granito de emotividad al argumento con efectivas imágenes estáticas. Mundo a mundo se dibujará ante nosotros un escenario absorbente y envolvente, algo básico, un poco facilón y lineal, pero con los ingredientes justos como para conformar una sólida creación que nos llevará horas completar. ***Dark Cloud*** es el mejor *RPG* que existe en Occidente para **PS2**, lo cual no quiere decir que sea perfecto, pero tiene la calidad necesaria como para satisfacer a la legión de amantes del género. Además está en castellano.

GRÁFICOS — **8.6**
Los escenarios tienen un nivel de detalle aceptable y el motor 3D es muy suave. Los efectos de iluminación están muy logrados.

JUGABILIDAD — **8.8**
El desarrollo es muy variado (creación, exploración, combate...), buen control de los personajes y guión bastante atrayente. Algo fácil.

AUDIO — EFECTOS **8.9** / BANDA SONORA **9.0**
La banda sonora dejará alguna de sus composiciones en vuestra memoria. Los efectos de sonido son de calidad y ambientan perfectamente.

DURACIÓN — **9.0**
Dark Cloud cuenta con una duración considerable, 30-40 horas. Cuando lo completes serás recompensado con una nueva mazmorra de 100 niveles.

PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 **8.8** SOBRE 10

Detalles



TIENDA
En función de los resultados y de una serie de preguntas tipo Trivial, se pueden conseguir puntos con los que se accede a nuevos jugadores, uniformes y escenarios.



EQUIPOS
En este caso sólo se incluyen equipos de la NHL, dejando a un lado las selecciones nacionales. Los jugadores son reales.



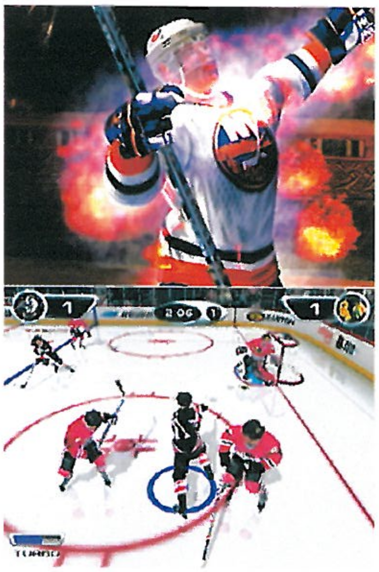
PELEAS
En cualquier momento puede interrumpirse el juego por una pelea a puñetazo limpio entre dos jugadores.



PRUEBAS
El modo *Skills* recoge varias pruebas de habilidad con diferentes niveles de dificultad. Los objetivos son muy variados.



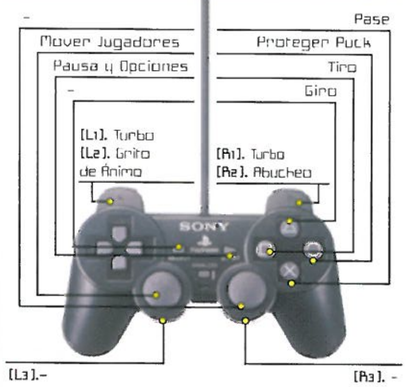
El programa de Midway se convierte en la opción arcade de los simuladores de hockey de corte tradicional.

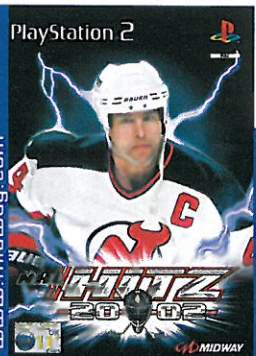






DualShock 2





NHL HITZ 2002

Midway lanza un hockey sobre hielo al estilo NBA Jam

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADOR: BLACK BOX
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-6
- COMPETICIONES: 3
- EQUIPOS: NHL
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 103 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas./60,04 €

AXDO

A lo largo de los años, los aficionados al *hockey* sobre hielo han contado con numerosos simuladores de corte clásico. Junto a ellos han aparecido algunos programas (como *Hit the Ice* o *2 on 2 Open Ice*) en los que se rompía con las normas en busca de programas totalmente *arcades*. En esta línea, **Midway** lanza ***NHL Hitz 2002***, un juego que utiliza el mismo esquema de *NBA Jam* para lograr un *hockey* lleno de acción. Para empezar, se reduce a tres el número de jugadores de campo a lo que se une un portero. Además, se eliminan todo tipo de faltas, con lo que se logra un doble efecto: por un lado se consigue un ritmo increíble y por otro se producen una serie de volteretas y golpes realmente impresionantes. La mecánica de juego es similar a la empleada en la saga *NBA Jam*, incluyendo el indicador de energía extra y el estado *on fire*. Como es lógico, el control es bastante sencillo haciendo que los partidos sean un continuo ir y venir de una a otra portería. Dentro de las opciones hallaremos pruebas de habilidad y la posibilidad de lograr exóticos jugadores y escenarios muy peculiares, como el Oeste americano o la Luna. Aparecen equipos y jugadores reales de la NHL, con los que podrás hacer cambios en los descansos.

GRÁFICOS — 8.5
Destaca la rapidez y fluidez de los desplazamientos de los jugadores, ya que han sido reproducidos a la perfección por los programadores.

JUGABILIDAD — 8.9
Midway mantiene el sello de la saga *NBA Jam* con un sistema de control sencillo. Además, si te gusta repartir leña, *NHL Hitz* es tu juego.

AUDIO — EFECTOS 8.6 / BANDA SONORA 8.2
La música resulta algo «machacona» y en los efectos de sonido destaca, sobre todo, los comentarios en un inglés muy americano.

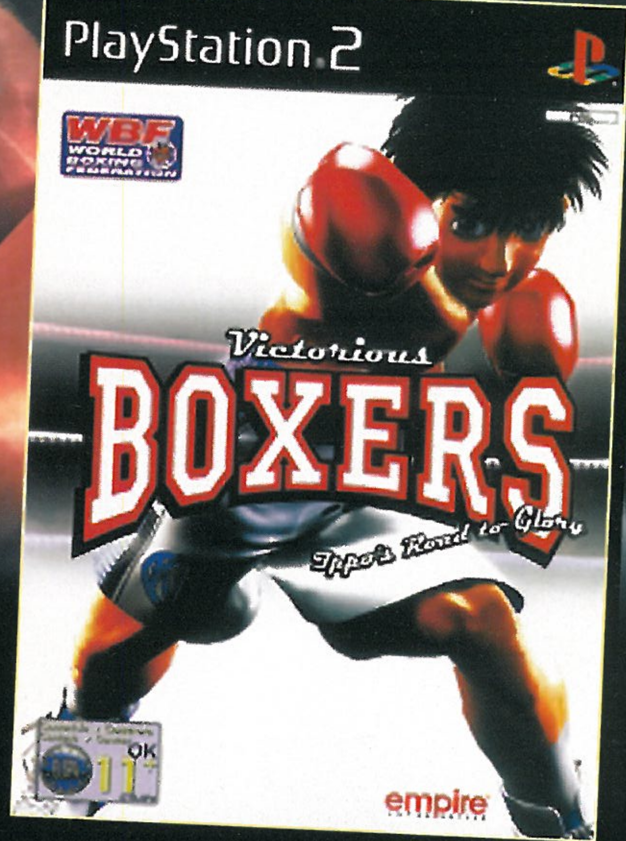
DURACIÓN — 8.7
Además de su concepción *arcade*, el programa añade a los modos tradicionales una serie de alicientes que prolongan la «vida» del juego.

PS2

PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 8.6 SOBRE 10

sorteamos

25 Juegos Victorious Boxers



Planeta DeAgostini y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te invitan a participar en el sorteo de 25 VICTORIOUS BOXERS. Para conseguir este fenomenal juego (recuerda que consiguió una puntuación de 9.0 en esta revista) sólo tendrás que recortar el cupón adjunto y enviarlo antes del 1 de Diciembre con todos tus datos (no se admiten fotocopias) a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, O´Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre «Sorteo Victorious Boxers»

SORTEO «VICTORIOUS BOXERS»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población .... Provincia .... Código Postal ....

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.





por << Némesis >>





www.thunderhawkgame.com



THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX

Core retoma su saga de simuladores de helicópteros

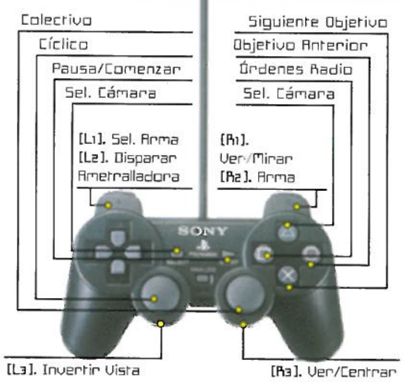
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: CORE DESIGN
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SIM. DE HELICÓPTERO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- CAMPAÑAS: 7
- MISIONES: 3 - 6 (POR CAMPAÑA)
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- MODOS DE JUEGO: 4
- MEMORY CARD: 80 KB (MÍNIMO)
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas./60,04 €

ΛΧΠΟ

Aquellos que piensan que **Core Design** nació a partir de *Tomb Raider*, están bastante equivocados. Las buenas artes de **Core** se remontan a los lejanos tiempos del **Commodore Amiga** (*Heimdall*, *Chuck Rock*), siendo una de las compañías que más apostó por el **MegaCD** y la única en aprovechar su potencial a la hora de ejecutar *scalings* y demás lindezas gráficas. Para esta máquina creó en 1993 el *arcade* de helicópteros *Thunderhawk*, que posteriormente dió el salto a **PlayStation**. Seis años después de aquello, la tercera entrega de la saga toma forma en una máquina de una potencia inimaginable en los lejanos tiempos del **MegaCD**. El poderío técnico de **PlayStation 2** se traduce en ***Thunderhawk: Operation Phoenix***, en escenarios fotorrealistas y en una orografía espectacular, aunque **Namco** y su *Ace Combat 04* le dan mil vueltas. Y no sólo en el aspecto gráfico. Por una extraña razón, en **Core Design** han debido confundir realismo con dificultad, convirtiendo ***Operation Phoenix*** en una de las experiencias más frustrantes vividas en los últimos meses en **PS2**. Los gráficos son fantásticos, las posibilidades de juego infinitas, el control impecable y la localización al castellano es sencillamente perfecta. Entonces ¿cuál es el problema? Que tres simples impactos de misil es

DualShock 2



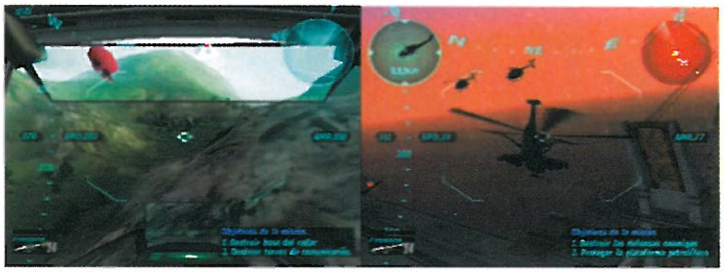


Thunderhawk Operation Phoenix ofrece siete campañas, con escenarios bien diferentes entre sí.

HAWK:

6 años atrás...

Firestorm Thunderhawk 2 fue el primer simulador de helicópteros para PlayStation
Aunque hoy en día sus gráficos dan poco menos que vergüenza, **Firestorm** fue de los mejores títulos que acompañaron a **PSX** en el año de su lanzamiento, 1995. Y era más jugable que esta secuela.









La notable dificultad de la que hace gala Operation Phoenix obliga a tomar las máximas precauciones antes de enfrentarse al enemigo. Lo primero, eliminar cuanto antes las lanzaderas de misiles.



<Op. Phoenix es la 3ª entrega de una saga nacida en MegaCD>





Detalles



ARMAMENTO
Podrás equipar a tu helicóptero con el arsenal más sofisticado. Lástima que sea bastante escaso para lo que te espera.



3 VISTAS DIFERENTES
1ª persona, exterior y de cabina. Si eliges ésta, no pierdas ripio del muñeco que cuelga del techo.



CONDICIONES EXTREMAS
Selecciona la vista de cabina si quieres ver algo en las fases nocturnas.

todo lo que tus enemigos necesitan para convertir tu helicóptero en chatarra. Da igual la táctica que utilices. Si vuelas a lo loco, sorteándolo todo hasta llegar al objetivo principal, caerás en pocos segundos. Si te tomas las cosas con calma, ganando metro tras metro con paciencia, acabarás malgastando el armamento, tu tiempo y al final acabarás destruido debido al impacto de un misil disparado a varios centenares de metros de distancia. Quizá sea mi propia torpeza o quizá el hecho de que **Namco** y sus *Ace Combat* me hayan acostumbrado mal a disponer de un escudo potente y decenas de misiles, lo que me impide avanzar por las misiones de ***Op. Phoenix***. Un juego que ha nacido con vocación de *arcade*, como sus dos predecesores, aunque como los *Ace Combat* posee el *look* y las opciones de un simulador de vuelo. En fin, si eres un fiera y te mueres por los retos difíciles, ***Thunderhawk: Op. Phoenix*** es una magnífica oportunidad para poner en práctica tus reflejos y tu paciencia. La recompensa por ello será disfrutar del simulador de helicópteros más espectacular que hayan visto los usuarios de consola. Lástima que **Core** se haya olvidado de añadirle algo más de jugabilidad.



Un AWACS se encargará de transmitirte información en tiempo real sobre los movimientos del enemigo.

PS2

GRÁFICOS — 9.1
No hay lugar a la queja en este apartado. Los escenarios y los vehículos son un prodigio de detalle y suavidad.

JUGABILIDAD — 7.0
El control es bueno. Los problemas llegan con el desorbitante nivel de dificultad del juego, capaz de exasperar a cualquiera.

AUDIO — EFECTOS 9.3 / BANDA SONORA 8.8
La música es realmente buena, pero queda eclipsada por los sensacionales efectos de sonido y las impecables voces en castellano.

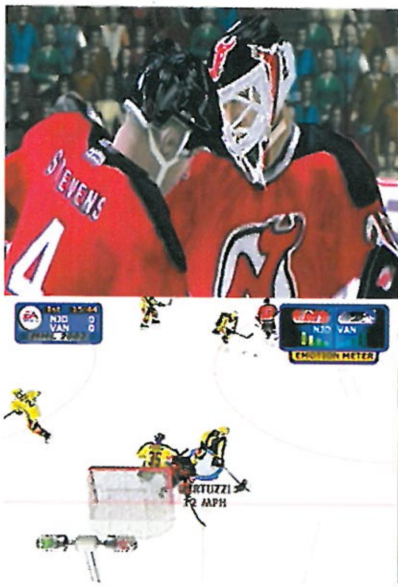
DURACIÓN — 9.0
Operation Phoenix, dada su dificultad, ofrece una extensa, inacabable vida de juego. Llegará PS3 y seguirás jugando con él.

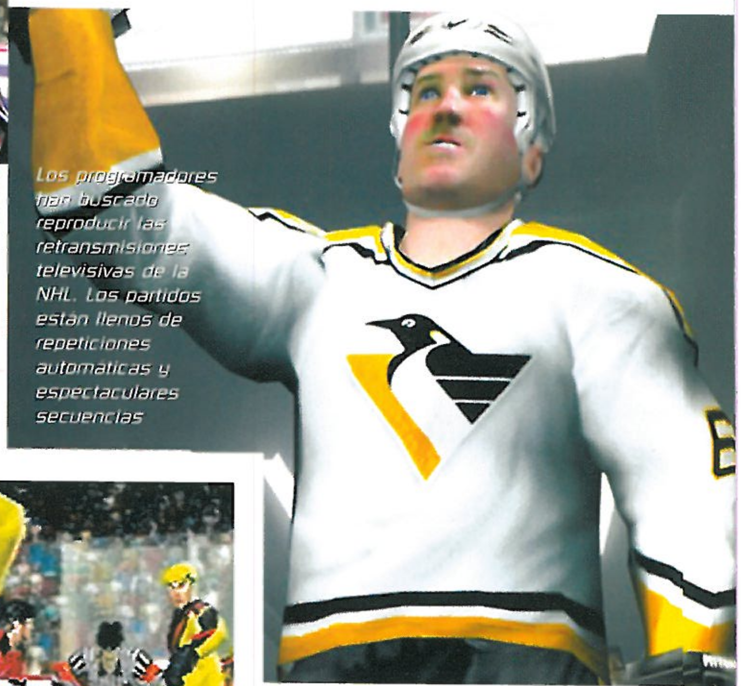
PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 8.4 SOBRE 10



por <<Chip & Ce>>







Los programadores han buscado reproducir las retransmisiones televisivas de la NHL. Los partidos están llenos de repeticiones automáticas y espectaculares secuencias

Opciones



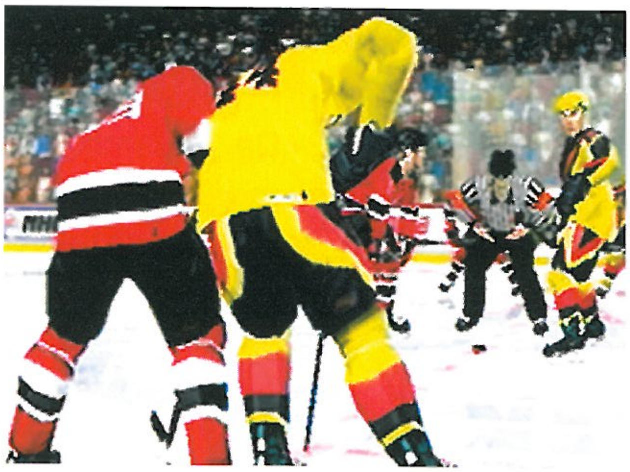
PELEAS
La interrupción del juego por peleas a puñetazo limpio es una constante en la disputa de partidos.

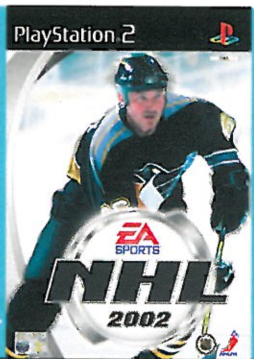


JUGADORES
Los jugadores son reales y además está disponible un completo editor que modifica hasta el color de ojos.



EQUIPOS
Como es habitual en las últimas entregas de la saga, se incluyen los 30 equipos de la NHL junto a 20 selecciones nacionales.





espana.ea.com



NHL 2002

Vive el ambiente de la NHL con la nueva entrega de EA

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-8
- COMPETICIONES: 6
- EQUIPOS: NHL+SELECCIONES
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 2.352 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas./66,05 €

AXDO

Aproximadamente un año después de que **Electronic Arts** lanzara la primera parte de *NHL* para **PlayStation 2**, llega al mercado la segunda entrega que también verá la luz para **Xbox** y **PC**. El programa aumenta la espectacularidad con nuevas y asombrosas secuencias de animación y un sonido ambiente que logra envolvernos en la tensión de los partidos. Todo ello se ve reforzado por una búsqueda de la dinámica ofrecida en las retransmisiones televisivas, en la que se incluye una nueva cámara a nivel del hielo y montajes de imágenes para resaltar algunos aspectos del partido. Los modos de juego se ven potenciados gracias a la posibilidad de disputar hasta 10 temporadas consecutivas, con fichajes incluidos. Es de destacar la posibilidad de lograr puntos con los que se consiguen mejoras en los jugadores y el acceso a fases ocultas, al estilo de la saga *Madden*. En cuanto al control de los jugadores sobre la pista, se mantienen las dos novedades de la anterior edición: los símbolos que permiten conocer el punto fuerte de cada jugador y el medidor de emoción que se incrementa mediante acciones. Todos estos aspectos no están nada mal, pero lo mejor es la reproducción del ambiente de los partidos.

GRÁFICOS — 9.0
Las secuencias, cuando se detiene el juego, son impresionantes y, es más, parecen una reproducción de una retransmisión televisiva.

JUGABILIDAD — 8.3
Aunque la mecánica de juego está muy bien simulada, la dinámica del *hockey* es el principal inconveniente en este apartado.

AUDIO — EFECTOS 9.2 / BANDA SONORA 8.5
Los comentaristas profesionales (**Jim Hughson** y **Don Taylor**) se unen a los efectos de sonido para crear un ambiente muy realista.

DURACIÓN — 8.8
La posibilidad de disputar hasta 10 temporadas consecutivas hace el juego casi interminable. La duda es si alguien aguantará tanto.

PS2









www.konami.com

AGE OF EMP

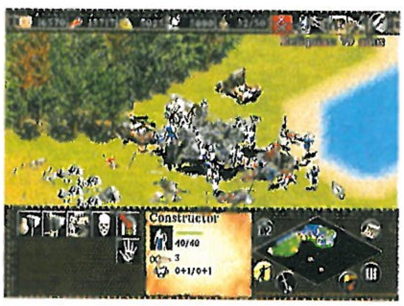
Microsoft y Konami nos trasladan a la era de los Reyes

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: MICROSOFT
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ESTRATEGIA
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MODOS DE JUEGO 7
- FASES 5 CAMPAÑAS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 585 KB MÍNIMO
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.490 Ptas./63,04 €

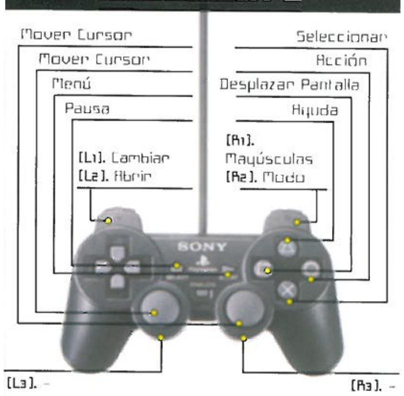
AXnO

Hace algún tiempo el gigante de la informática **Microsoft** y la desarrolladora nipona **Konami** llegaron a un acuerdo en virtud del cual ambas compañías se cederían mutuamente algunas de las licencias de sus más famosos títulos para poder publicarlos en los sistemas para los que desarrollan su *software*. Fruto de ese acuerdo, que permitió a los usuarios de **PC** disfrutar de *Metal Gear Solid*,



llega a **PS2** el título de más éxito entre el público de todos los que ha lanzado la compañía de **Bill Gates**. ***Age of Empires II*** es un juego de estrategia en tiempo real que se desarrolla justo donde lo dejó la primera entrega: en los albores de la Edad Media. Deberás tomar todas las decisiones necesarias para que tu civilización triunfe sobre las demás, desde qué edificio construir a qué postura adoptar frente a un pueblo rival, pasando por el manejo de las unidades durante la batalla (unidades que, dicho sea de paso, presentan una elevada inteligencia artificial y se defenderán ellas solitas bastante bien). Sí, se trata de un juego de **PC** en toda regla (manejo con el puntero, atajos para los comandos, etc.), pero que ha sabido adaptarse con mucha dignidad a la consola de 128 *bits* de

DualShock 2



Sony. Los gráficos, pese a no contar con el detalle de los de **PC** (algo prácticamente imposible por el problema de la resolución), están bien creados, resaltando la variedad de estructuras según la civilización que lideres (franceses, turcos u orientales). No se puede decir lo mismo de la anima-



Civilizaciones

Toda la historia del mundo en tus manos

Desde el bizantino al inglés, pasando por algunos tan exóticos como el vikingo, el celta o el persa, todos estos pueblos estarán a tu disposición para que te conviertas en su líder.

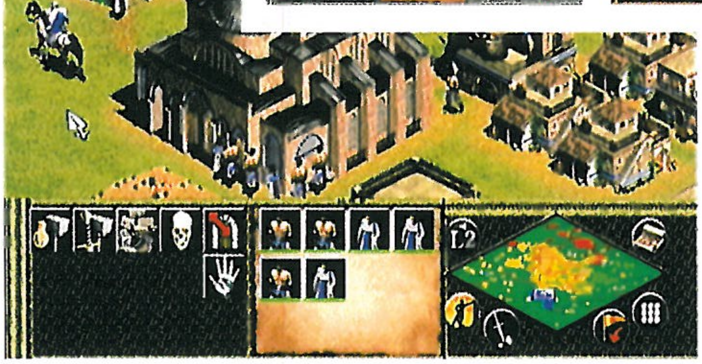
<Cuenta con unas posibilidades infinitas>

Todo dependerá de vuestro talante personal: belicoso y conquistador o pacífico y conciliador.









Para mantener sano vuestro Imperio será fundamental que levantéis maravillas.

IRES 2
THE AGE OF KINGS

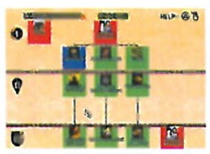
Detalles



ENCICLOPEDIA
Aquí se explica con sumo detalle las características particulares y la historia de cada uno de los pueblos que aparecen en el juego.



DOS JUGADORES
Por medio de dos consolas, dos televisores y dos juegos, además del cable *i-link*, podrás jugar contra o junto a un compañero.

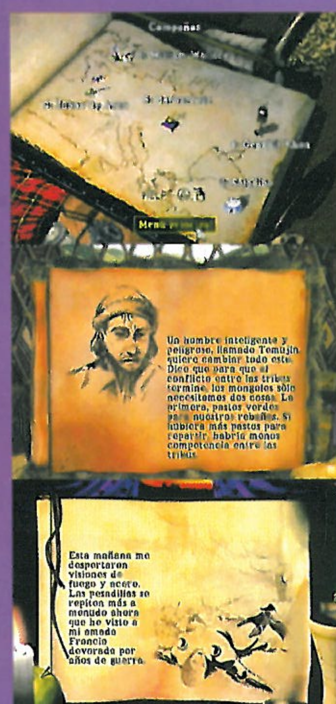


ÁRBOL TECNOLÓGICO
En él se detallan todos los avances, las nuevas unidades y los descubrimientos de tecnologías que tu civilización hará con el tiempo.

Campañas

Cambia el rumbo de la historia

Podrás revivir las hazañas de algunos de los personajes históricos más importantes: **Juana de Arco**, **Saladino**, **Genghis Khan**, **William Wallace** (protagonista de *Braveheart*) y **Barbarroja**. Aprende historia y diviértete mientras juegas.



ción, muy recortada en *frames* con respecto a la entrega para compatibles y además presenta ralentizaciones cuando un gran número de elementos se dan cita en pantalla (algo bastante común, por cierto). El control ofrece dos opciones. A pesar de haber sido decentemente adaptado el movimiento del puntero a los *sticks* analógicos, es altamente recomendable que conectes un ratón USB a uno de los puertos de la consola, pues sólo de este modo conseguirás sacarle todo el jugo. Por lo demás, el manejo es simple: elige una o varias unidades, dales una orden y ellas la cumplirán, ya sea construir una estructura (hay una grandísima cantidad de ellas diferentes), interactuar con un elemento del escenario para recolectar recursos (talar un árbol, cazar un ciervo, etc.) o atacar un objetivo. Hay que reconocer que **Microsoft** no es una compañía que cuente con grandes clásicos en el terreno de los videojuegos, pero desde luego este ***Age of Empires II: The Age of Kings*** es un magnífico juego de estrategia, con unas posibilidades prácticamente infinitas. Y aunque luce menos en consola que en **PC**, es la opción más recomendable para los *fans* de este género y que posean una **PS2**.

GRÁFICOS — 8.1
Aunque la resolución es lógicamente inferior a la de su homónimo de PC, son más que correctos. La animación es un poco mecánica.

JUGABILIDAD — 9.2
Hazte con un ratón y el control se hará lo más intuitivo que te puedas imaginar. Presenta multitud de modos de juego diferentes.

AUDIO — EFECTOS 8.8 — BANDA SONORA 8.9
Destacan sobre todo las voces, diferentes para cada civilización. La música tiene el tono épico-medieval que encaja perfectamente.

DURACIÓN — 9.5
Si te gusta este tipo de juegos te parecerá estar en el paraíso. Es un juego sin fin. Acabar todas las campañas puede llevarte meses.

PS2

PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 9.1 SOBRE 10



por << Doc >>

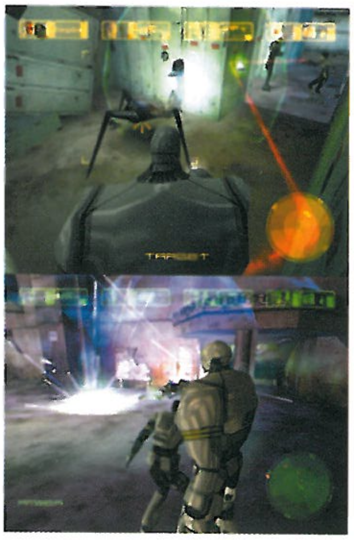
Detalles



MULTIJUGADOR
Además del modo Historia, podremos jugar en el modo Arena contra uno o tres jugadores.

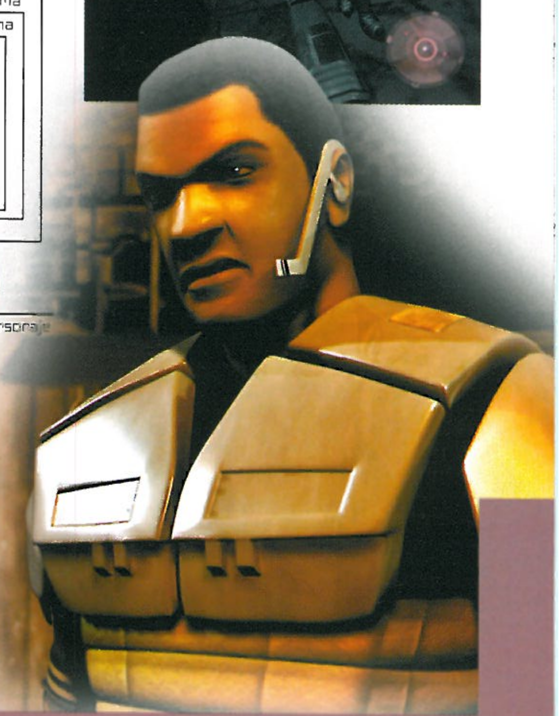


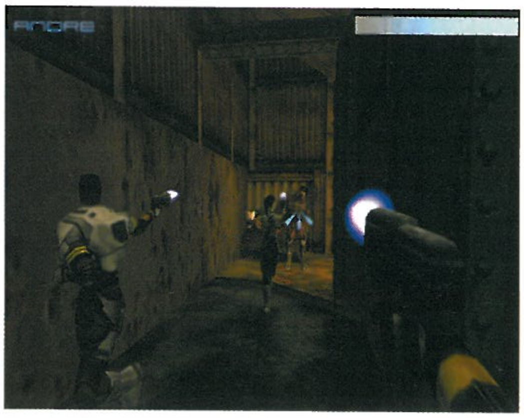
PERSONAJES
Cada uno de los personajes de ***Project Eden*** posee unas características determinadas. En la pantalla, **Minoko**, experta en sistemas electrónicos, en plena acción.











Como se puede apreciar en esta imagen, podremos seleccionar entre dos cámaras diferentes: primera y tercera persona.



www.eidos.com

PROJECT EDEN

Un título de Core sin Lara Croft y sin gracia alguna

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: EIDOS INTERACTIVE
- DESARROLLADOR: CORE DESIGN
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- FASES: 11
- MODOS DE JUEGO: 2
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 52 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas./60,04 €

Los chicos de **Core Design** nos sorprenden este año con un título no protagonizado por **Lara Croft**, cuyo planteamiento resulta original, aunque su desarrollo y calidad general dejan mucho que desear. ***Project Eden*** resulta similar en muchos aspectos a *X-Squad*, ya que tanto su aspecto visual como su jugabilidad y desarrollo son casi idénticos. El elemento que hace a ***Project Eden*** más original que el título de **E.A.** es su jugabilidad, aunque utiliza un sistema de juego en equipo muy parecido al de *X-Squad*, en ***PE*** será el jugador el encargado de manejar a los cuatro protagonistas, seleccionándolos en cualquier momento. Este original desarrollo permitiría incluir una buena cantidad de *puzzles* en los que sería indispensable el uso de dos o más personajes, pero los programadores de **Core** no lo han explotado demasiado. Técnicamente deja bastante que desear, destacando tan sólo algunos elementos del escenario que pueden ser destruidos y dañados. Dichos escenarios son bastante insulsos, tanto en arquitectura como en elementos, mostrando no más de tres enemigos (iguales) simultáneamente. Con el catálogo actual para **PS2**, ***Project Eden*** no es ni mucho menos un título recomendable.

GRÁFICOS 7.7
Aunque el nivel de detalle no es demasiado alto y las animaciones de los personajes son tanto ridículas, todo se mueve muy suavemente.

JUGABILIDAD 6.4
El sistema de juego en equipo podía haber sido mejor explotado. El modo *Versus* [*split screen*] es lo más divertido y jugable.

AUDIO EFECTOS 8.9 / BANDA SONORA 2.0
Durante el juego no escucharemos apenas banda sonora, sólo a nuestro jefe dándonos instrucciones. Al menos, está doblado al castellano.

DURACIÓN 6.3
Si eres capaz de aguantar las primeras fases, quizá tengas estómago para completar las once que forman el juego.

PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 6.4 SOBRE 10



SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

- ❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 9.360 Ptas.
- ❑ Por un año (12 números) con el **Mando a Distancia para el DVD de PlayStation 2** de regalo al precio de 11.700 Ptas.

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 15.650 Ptas. Resto Paises: 19.150 Ptas.

Apellidos: ....

Nombre: .... Edad ....

Dirección: ....

Población: .... C. P.: ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

- ❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid
- ❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
- ❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta Mando a Distancia para el DVD de PS2 disponible hasta fin de existencias.


Sustos faraónicos
El regreso de La Momia


La espera ha llegado a su fin...
Star Wars: Episodio I
La Amenaza Fantasma



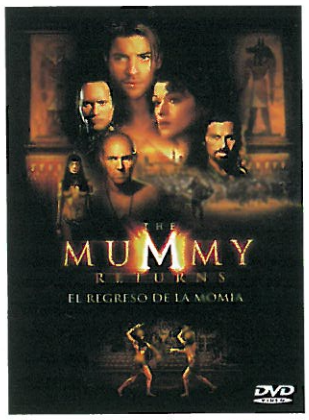


por <<Isabel Garrido y Bruno Sol>>

DVD NOVEDADES



Como película del género de aventuras, la historia queda perfectamente hilvanada. No resulta imprescindible haber sobrevivido a la anterior resurrección de *La Momia* para disfrutar de esta entrega. Más efectos especiales, más toques de ostentosidad yanki (no se pierdan el globo aerostático, un toque de lo más pintoresco) y menos sustos al uso. De nuevo nos vemos castigados con las imitaciones gestuales de **Jim Carrey** a cargo de **Brendan Fraser**... Una pena tan penosa que hace perder el suspense en ciertos momentos. **Indiana Jones** también puede haber sido un antecedente, pero parece que un héroe como **O'Connell**, siendo padre de familia, pierde mucho fuelle como para seguir soltando chistecillos con pocas luces. Como espectáculo, perfecto. En esta ocasión **Imhotep** resucita para hacerse con los servicios del **Rey Escorpión** y el ejército de **Anubis**. El ambiente recreado del **Antiguo Egipto**, sea o no fiel a los estudios arqueológicos, resulta vistoso y cuidado. Se nota que **Stephen Sommers** y su equipo, han aprendido desde que en 1998 conociéramos a su «envendada» amiga. **I.G.**





Menús animados que nos hacen recorrer una cripta entre jeroglíficos. Se convertirán en letras al escoger opciones.



No, no es Sandra Bullock pero mejorada, es la espectacular Patricia Velásquez.



El equipo de rodaje supervisando el storyboard, antes de comenzar a filmar.



Imágenes del Rey Escorpión protagonizada por Oded Fehr, luchador de wrestling.



El menú de extras incluye making of de los impresionantes efectos especiales.

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Dos discos cargaditos de extras. Para verlos todos, habrá que echar mano de nuestro ordenador para el que hay un salvapantallas. Además de documentales, secretos de los efectos, tomas falsas y un vídeo musical, destaca un trailer de un próximo estreno para la gran pantalla: *El Rey Escorpión*, protagonizada por el luchador «The Rock».

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1 DTS e inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés y portugués.

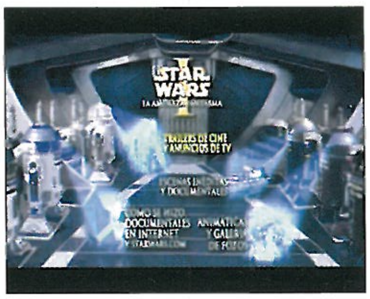
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 4.495 Ptas./26 Euros

VALORACIÓN:
Una edición digital que ha sido diseñada para pasar de la gran pantalla al DVD, no podía ser de otro modo. La relación calidad precio, teniendo en cuenta los extras, es bastante buena. Las condiciones de imagen y sonido también son las óptimas del formato. Sin duda, estamos ante un producto que puede servir de modelo de contenidos.





George Lucas, un tipo con tan buen olfato comercial que de talento tiene como de cineasta, esperó a que el mercado del DVD se consolidara en todo el mundo para comercializar en formato digital el origen de la saga galáctica. Y no lo ha hecho de cualquier forma. Desde el mismo momento del estreno en cine de ***La Amenaza Fantasma***, creó una división en **Industrial Light & Magic** dedicada sólo a completar los efectos especiales de las siete escenas inéditas que se incluyen en un segundo DVD para extras. La película llega remasterizada para la ocasión en THX para ofrecer una calidad de imagen y sonido absolutamente perfecta. Amada por unos, denostada por otros, ***La Amenaza Fantasma*** es un grandísimo filme, con secuencias deslumbrantes, como la carrera de vainas y, aunque no es rival para cualquiera de las tres entregas anteriores de *Star Wars*, nadie puede discutir que es uno de los lanzamientos más importantes en la historia del formato DVD ¿Cumplirá **Lucas** su amenaza de no comercializar en DVD los tres episodios clásicos hasta el 2005? Esperemos que no. **B.S.**





Uno de los 18 documentales recoge impresiones de George Lucas en 1994, justo antes de escribir el guión.



Las 7 escenas eliminadas se presentan con los efectos especiales terminados.



¿El Sandcrawler de los jawas en la carrera de vainas?



El 2º DVD incorpora comparativas entre los bocetos, la animática y el filme.



¿Quieres más? Este DVD ofrece incluso el making of del juego de PS2 Starfighter.

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Siete escenas eliminadas con sonido 5.1. Comentarios de **Lucas**, **McCallum** y miembros de **Light & Magic** (subt. en castellano). Trailers de cine, TV y 18 documentales. Vídeo musical de «Duel Of Fates», comparación de *storyboards* y animática, galería de póster, anuncios y fotos. *Making of* del juego de **PS2** y contenidos para DVD-ROM.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1 EX e inglés 5.1 EX.
Subtítulos: castellano e inglés. Subtítulos en castellano para los comentarios.

TIPO DE DVD: 2 DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Entertainment.**

PRECIO: 4.995 Ptas./30,02 Euros

VALORACIÓN:
Oír por primera vez «Duel Of Fates» de **J. Williams** en 5.1 te pondrá los pelos de punta. La calidad de sonido e imagen de ***Episodio I*** es insuperable, aunque no entendemos por qué no han incorporado una pista en DTS. ***La Amenaza Fantasma*** va a ser el título que hará que mucha gente dé, por fin, el salto al formato DVD.



La obra maestra de Francis Ford Coppola

Trilogía El Padrino





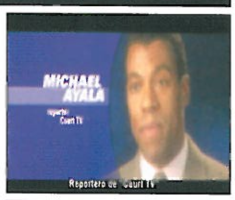






15 Minutos





Figuras relevantes de la televisión en USA, hablan en varios documentales.



En el recuadro inferior, como quedó la escena. En grande, el ensayo previo.



Imágenes del video musical God Lives Underwater.

Definiría esta película como un «ensayo argumental». Su director y guionista, **John Herzfeld**, crea una historia para poner sobre la palestra el tema de la prensa amarilla y hasta qué punto los medios de comunicación tienen escrúpulos a la hora de pactar con asesinos para conseguir audiencia. Aunque claro, si siguen esa línea ¿es que el público le sigue el juego? Como protagonista, uno de los soldados que se fueron en busca de **Ryan** y con anterioridad un hermano **McMullen**, **Edward Burns**. Dos secundarios de lujo a cargo de **Robert De Niro** y **Kelsey Grammer**, alias **Frasier**. **I.G.**



CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Un sólo disco bien aprovechado con comentarios del director, reportajes sobre los *mass media* y su repercusión social. Escenas eliminadas en el montaje final, el vídeo musical *God Lives Underwater* de *Fame*, un trailer, los ensayos previos al rodaje definitivo de algunas escenas y las filmografías de las figuras más destacadas de la producción.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés Dolby Digital 5.1, español Dolby Digital 5.1.
Subtítulos: español.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Entertainment**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN:
Una película que pretende ir más allá del puro entretenimiento, planteando ciertos interrogantes relacionados con los medios de comunicación. Buena dirección artística y unos extras que complementan la intención final del filme. El espacio del disco queda bien aprovechado y la imagen tratada refleja la diferencia formal entre el cine y la TV.



Francis Ford Coppola y **Paramount** nos ofrecen el súmmum, el sueño de cualquier fan de ***El Padrino: La Trilogía***, recogida en cuatro DVD más un quinto dedicado a extras. Dos obras maestras del séptimo arte y una muy buena película que llegan acompañadas de los magistrales comentarios en audio (subt. en castellano) del propio **Coppola**. ***El Padrino*** (1972), adaptación del best-séller de **Mario Puzo** con guión del propio autor y **Coppola**, rodada en 62 días. Oscar a la mejor película, mejor actor (**Marlon Brando**) y mejor guión. El ***Padrino II*** (1974), la secuela más brillante de todos los tiempos, ganadora de seis Oscar: mejor película, director, guión, actor secundario (**Robert De Niro**), música (**Nino Rota**) y dirección artística. Gracias a los comentarios de **Coppola**, nos enteramos de detalles como que él no quería hacer la secuela y por elló recomendó al Estudio a un joven director llamado **Martin Scorsese**. Al final se vio obligado y le salió una película mítica. También obligado, pero por problemas económicos, tuvo que hacer ***El Padrino III*** (1990), que aunque inferior a sus predecesores, es un filme soberbio. Cinco DVD indispensables. **B.S.**





Los comentarios de Coppola son uno de los extras más valiosos de La Trilogía.



El 5º DVD ofrece documentos tan curiosos como la prueba de cámara de Pacino y Diane Keaton.



Sé testigo de la entrega de los Oscar de 1972 y 74, en las que El Padrino I y II arrasaron.



Junto a los documentales, el DVD de extras ofrece 34 escenas eliminadas.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Comentarios en audio de **Coppola** (subt. en castellano), 34 escenas eliminadas (incluidas en su momento en la serie de TV más un comienzo alternativo de ***El Padrino III***). Árbol genealógico, filmografías, s*toryboards*, trailers y galería fotográfica. Siete documentales e imágenes de las entregas de los Oscar de 1972 y 1974. Todo subtitulado.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano mono e inglés 5.1.

Subtítulos: castellano, inglés y subt. en castellano para los comentarios de **Coppola**.

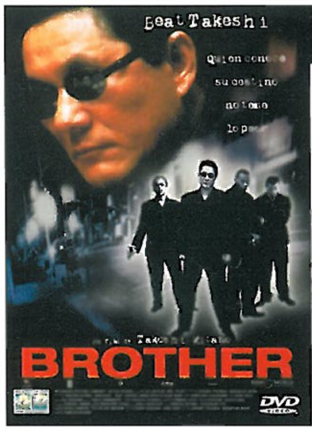
TIPO DE DVD: 4 DVD 9 y un 1 DVD 5

COMPAÑÍA: **Paramount Home Entertainment**

PRECIO: 12.995 Ptas./ 78,10 Euros

VALORACIÓN: ■■■■■

La Trilogía llega en una cuidadísima edición capaz de satisfacer al cinéfilo más sesudo. El diseño del *pack* es precioso y aunque el sonido en castellano es en mono lo prefiero a cambio de poder disfrutar de los comentarios del director subtitulados, que son lo mejor del conjunto. Esta trilogía es un lujo para cualquier amante del cine.



Brother

Curiosa producción gestada por una mente nipona (hecho que queda demostrado a lo largo de la historia) ambientada, excepto *flashbacks*, en el corazón de **Estados Unidos**. **Takeshi Kitano** crea, dirige e interpreta a un *yakuza* que huye de una muerte segura en **Japón** y llega a los ambientes más podridos de **Los Ángeles**, dispuesto a imponer sus reglas. Mucho tiro gratuito, como está de moda desde aquel *Pulp Fiction* ya mítico, aunque sabor oriental. El modo de tratar el tiempo, los bucles hacia el pasado sin demasiada explicación, es un modo poco académico, pero muy correcto. **I.G.**









Arriba, Kitano supervisa en una cámara la última toma filmada.



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

El *making of* resulta algo escaso a la hora de explicar ciertos aspectos formales que hubiesen interesado a los usuarios de DVD. Nos quedamos sólo con la sensación de que es un promocional más de la película en el que su coprotagonista, **Omar Epps**, nos increpa a ver la película por novedosa y entretenida.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: español e inglés. Ambos en Dolby Surround.

Subtítulos: español

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Entertainment**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□

Takeshi Kitano, polifacético cineasta japonés al que recordaremos por *Johnny Mnemonic* o *Boiling Point* (esta última película también dirigió), trata de mostrarnos como funcionaría la mentalidad de un moderno *yakuza* nipón entre los bajos fondos multiraciales de **L.A.** Se vale del silencio, planos generales y mucha sangre.

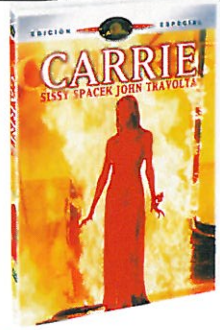
La Momia - Ed. Especial



Imhotep resucita en forma de momia gracias a un libro milenario y a los efectos digitales. Película que utiliza su amplio presupuesto, tanto para dar sustos con clase como para intentar la carcajada a base de escenas absurdas dentro del argumento central. De ese modo enturbia su enmarque en el terror. Algo cobarde. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■■■
  Esta edición especial lleva de todo gracias a un segundo disco exclusivo de extras. *Storyboards*, escenas eliminadas, documentales, localizaciones, trailers, etc.
- **PISTAS DE AUDIO:**
  Idiomas: español 5.1 DTS e inglés 5.1
  Subtítulos: español, inglés y portugués
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **Columbia TriStar Home Ent.**
- **PRECIO:** 3.995 Ptas./24,01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■■■
  Realmente es muy buena la relación calidad-precio. Estamos hablando de una edición con dos discos y una película que nos guste o no, formalmente es idónea para el entretenimiento doméstico y su lucimiento en formato digital. El sonido y la calidad de la imagen hacen aún más patentes los esfuerzos del equipo técnico por crear una momia «realmente fantástica».

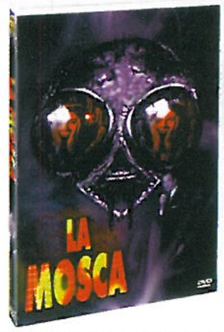
Carrie- Ed. Especial



Dentro de la colección *Halloween* de **Fox**, sin duda hemos elegido un clásico de los 70 que sobrevive a las modas. **De Palma** adapta una de las mejores novelas de **Stephen King** y realiza una historia trepidante, consiguiendo mantener la tensión durante la mayor parte del filme. Digno discípulo de **Alfred Hitchcock**. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■■□
  Un interesante *making of*, galería de fotos y documental sobre el musical basado en la historia. Para ser una película «pre-DVD», bastante completo.
- **PISTAS DE AUDIO:**
  Idiomas: castellano, inglés y alemán (todos en 5.1).
  Subtítulos: castellano, inglés y alemán.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **20th Century Fox Home Ent.**
- **PRECIO:** 3.995 Ptas./24,01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■■■
  Peliculón de esos que nos encogen el corazón y que logra arrinconarnos en el sofá del salón gracias al granate viscoso de la sangre, perfectamente recreado en formato digital. También destaca el tratamiento del sonido. La música de la banda sonora sincronizada con la imagen en 5.1, nos termina de poner los pelos de punta. Una joya del género de terror.

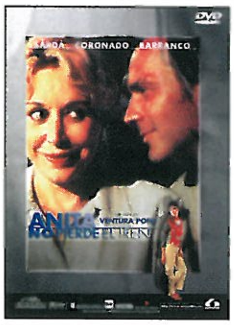
La Mosca



Un verdadero clásico de ciencia-ficción. La imagen de **Patricia Owens** gritando al ver en lo que se ha convertido su marido es parte de la historia del cine. Un guión magnífico (obra de **James Clavell**, autor de *Shogun*) que mantiene el interés del espectador de principio a fin, incluso 43 años después de su estreno. **B.S.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■□□□□
  Trailer original de cine, así como trailers de su secuela de 1959, del *remake* de 1986 (el de **Cronenberg**), de *La Mosca II* (1989) y de *Viaje Alucinante*.
- **PISTAS DE AUDIO:**
  Idiomas: castellano (mono), alemán (mono) e inglés 4.0.
  Subtítulos: castellano, inglés y alemán.
- **TIPO DE DVD:** DVD 5
- **COMPAÑÍA:** **20th Fox Home Ent.**
- **PRECIO:** 3.995 Ptas./24,01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■■□
  Ni la carencia de extras de calidad, ni el pésimo audio en castellano (con un doblaje que se carga la música original e incluso los efectos de sonido durante los diálogos), logran restar ni un ápice de interés hacia esta película. Un título clave dentro del género de la ciencia ficción. Difícil es verla en TV, pero más aún poder hacerlo en su formato original, como en este DVD.

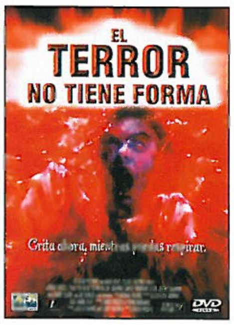
Anita No Pierde El Tren



Vuelve **Ventura Pons** con una historia que se sustenta en las emociones de un personaje perfectamente interpretado por la siempre gratamente natural, **Rosa María Sardá**. Historia basada en la obra de **L.A. Baulenas** que cuenta la historia de una mujer de mediana edad que empieza a vivir cuando menos se lo espera. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■□□
  Making of «made in Spain», repaso a los premios conseguidos por la producción, trailer, galería de póster y biofilmografías. Todo muy «nuestro».
- **PISTAS DE AUDIO:**
  Idiomas: catalán y español en Dolby 5.1.
  Subtítulos: español, inglés y francés.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **Lauren Video Hogar**
- **PRECIO:** 3.995 Ptas./24,01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■□□
  Como siempre mucha reflexión moral y voz en *off*, siendo una historia que ve con el ojo de su cámara el sentido **Ventura Pons**. Película sin grandes efectos especiales e indicada para los usuarios del DVD que quieran ver en su salón algo más que tiros y explosiones. Junto a la **Sardá** tenemos al **Coronado** y a una **María Barranco** menos histérica que de costumbre.

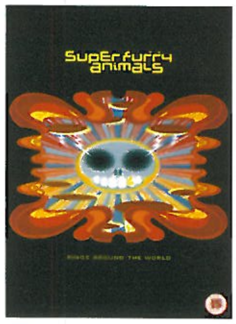
El Terror No Tiene Forma



Remake del filme de serie B del año 59 en el que **Steve McQueen** tuvo su primer papel protagonista. Por desgracia, **Kevin Dillon** no es **McQueen**, ni esta película posee el encanto del original. Por lo menos la supera en truculencia y en efectos especiales, aunque cantan un poco, han soportado bien el paso del tiempo. **B.S.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■□□□□
  Sólo ofrece el trailer de cine (subtitulado en castellano). Hubiera estado bien incorporar algún documental sobre la película original de 1959.
- **PISTAS DE AUDIO:**
  Idiomas: castellano, inglés, francés (todos Surround).
  Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán, portugués y quince idiomas más.
- **TIPO DE DVD:** DVD 5
- **COMPAÑÍA:** **Columbia TriStar Home Ent.**
- **PRECIO:** 3.995 Ptas./24,01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■□□□
  El posteriormente director y guionista, **Frank Darabont**, de éxitos como *Cadena Perpetua* o *La Milla Verde*, escribió en 1989 este thriller de terror para adolescentes, algunas de cuyas secuencias siguen impactando lo suyo. No es una película para tener en lo más destacado de la videoteca, pero sí que es ideal para alquilarla y echarse unas risas con los amigotes.

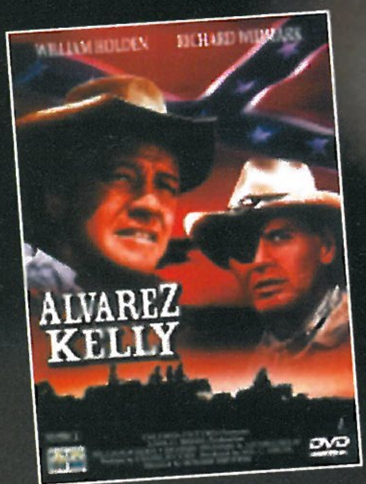
Rings Around The World

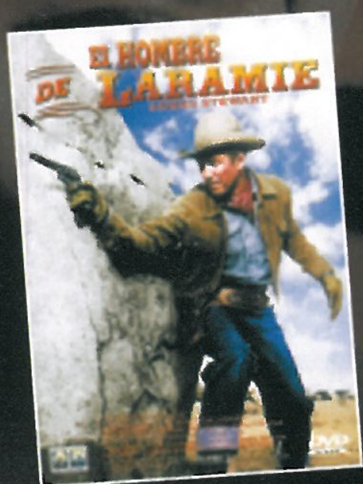


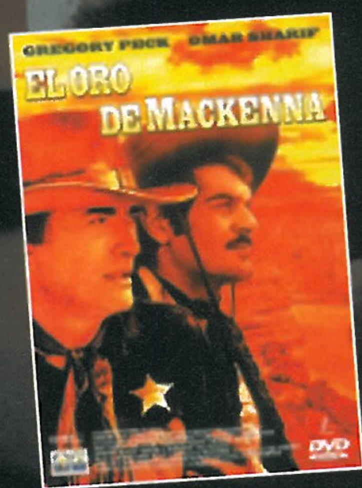
Aunque en la carátula lo que más se ve es *Super Furry Animals*, ese es el nombre del grupo galés que se formó como tal en 1993 para definirse como «techno» después de haber experimentado sus distintos miembros, con otro tipo de músicas en otras bandas. Y ese *bagaje* pesa mucho y por otra parte se agradece. Muy fresco. **I.G.**

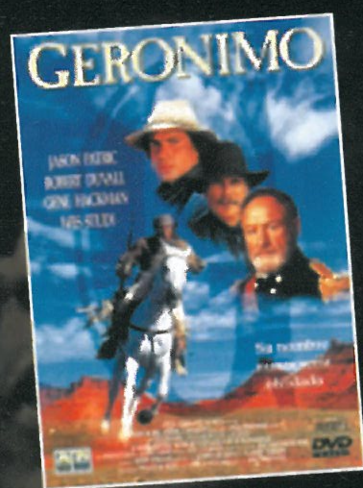
- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■■■
  DVD musical pletórico de extras que no se limita a amontonar vídeos musicales o a traernos un concierto. *Remixes*, fotos, *storyboards* de los vídeos, etc.
- **PISTAS DE AUDIO:**
  Idiomas: inglés, japonés y galés.
  Configuración de Audio: Dolby 5.1, DTS 5.1 y Dolby Etéreo.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **Sony Music**
- **PRECIO:** 4000 Ptas. apróx./24,04 Euros apróx.
- **VALORACIÓN:** ■■■■■
  Estos chicos son unos «Super DVD animals». Nos traen un producto específicamente aprovechado que cuenta hasta con un *making of* de alguno de sus videoclips y versiones de sus temas interpretados por otros grupos. Visualmente sus *clips* son ejercicios de hipnosis gracias a los juegos de imagen intergalácticos. Letras sin desperdicio y un amplio abanico de sonidos y ritmos.

sorteamos 4 Packs (de 4 películas) del Oeste









Columbia TriStar Home Video y PlayStation 2 Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir uno de estos 4 packs con auténticos clásicos del Western. Entre ellos se incluye El Hombre De Laramie, una de las más inolvidables películas del tandem, James Stewart/Anthony Mann. Para conseguir uno de estos cuatro estupendos packs, sólo tienes que enviarnos el cupón adjunto con todos tus datos completos antes del 1 de Diciembre a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, Calle O'Donnell 12, Madrid 28009.
No olvides poner en el sobre «Concurso Pack Del Oeste».

«CONCURSO PACK DEL OESTE»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población .... Provincia .... Código Postal ....

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



Escape es el título del nuevo trabajo del artista español con mayor proyección internacional y mayores ventas en todo el mundo. El único en este país que ha conseguido nada menos que dos números 1 en Estados Unidos. Su nuevo álbum, que saldrá al mercado en los próximos días, va a sorprender a mucha gente. Señoras, señores, señoritas, niños y niñas, con todos ustedes... Enrique Iglesias

Escape es el nombre del disco que **Enrique Iglesias** está a punto de sacar a la venta... Veamos qué nos puede decir al respecto el propio artista...

P.- *¿Cómo te encuentras, Enrique?*

R.- Algo cansado, pero muy satisfecho, la verdad. Ésta es la vez que más he disfrutado grabando un disco. Sentí algo «diferente» en el estudio, algo que no había sentido antes. Pura magia. Estaba tan metido en ello que me pasé tres días seguidos allí, durmiendo en un sofá. Una auténtica locura.

P.- *Y sobre el resultado, ¿qué puedes adelantarnos?*

R.- Pues que éste es el disco que mejor me representa. Es una apuesta muy fuerte, pero tengo una inmensa confianza en él. Si quieres triunfar, está claro que tienes que arriesgar.

P.- *Lo cierto es que este disco suena más rockero que nunca. Bastante sorprendente ¿no?*

R.- Ha sido algo completamente espontáneo. No tenía ni idea por dónde me llevaría el álbum. Lo que marcó las cosas fue la canción *Don't Turn Off The Lights*. **Steve Morales** (co-productor y co-compositor del disco) y yo estábamos jugueteando con una caja de ritmos y unas guitarras eléctricas y de repente nos encontramos preguntándonos que qué demonios era esto. Era Rock, por supuesto.

P.- *¿Crees que el público latino aceptará esta nueva faceta tuya?*

R.- Verás, yo soy latino y siempre lo seré, pero mi música no lo es. Aunque cante en español,mi música es *Pop* y nada más que *Pop*. Lo que la hace latina es que yo soy el tipo que la canta.

P.- *¿Qué música tenías en la cabeza cuando entraste a grabar este álbum?*

R.- Mis influencias de siempre, música de los 80 sobre todo. Artistas como **U2**, **Dire Straits**, **The Police**, **Bruce Springsteen**. Música ideal para grandes estadios.

Enamorado de la

Five



■ TÍTULO: **KING SIZE**

■ COMPAÑÍA: **BMG/RCA**

Five son, ante todo y sobre todo, un grupo destinado al consumo adolescente, sector femenino. Cinco chavalotes británicos, réplica masculina de las **Spice Girls**, con fama de rompecorazones (y algo *hooligans*) que practican ese *Pop* inmediato y contagioso, algo dulzón en ocasiones, que, convenientemente realzado con vistosas coreografías *ad hoc*, causa furor entre las jovenzuelas. ***Kingsize*** da exactamente aquello que se espera de el: ritmo para bailar y alguna baladita para los momentos románticos. **Five** llevan vendidos 6 millones de copias de sus anteriores lanzamientos, y ***Kingsize*** engrosará aún más esa cuenta.

Niccolo Fabi



■ TÍTULO: **NICCOLO FABI**

■ COMPAÑÍA: **VIRGIN**

Primer disco en **España** de **Niccolo Fabi**, en el cual se recogen algunas de sus más populares composiciones de los tres trabajos del artista editados en su propio país, **Italia**, con el añadido de cinco temas en castellano, especialmente grabados para la ocasión, con **Nacho Campillo** (**Tam Tam Go!**) y **Jorge Drexler** de estrellas invitadas. Un compositor elegante y personal, que sabe fusionar con destreza la calidez atemporal de las guitarras acústicas con la rabiosa contemporaneidad de la electrónica para modelar unas canciones que visitan la psicodelia, el *Funk* y hasta el Tecno-Pop, sin perder jamás su personalidad propia.

Varios

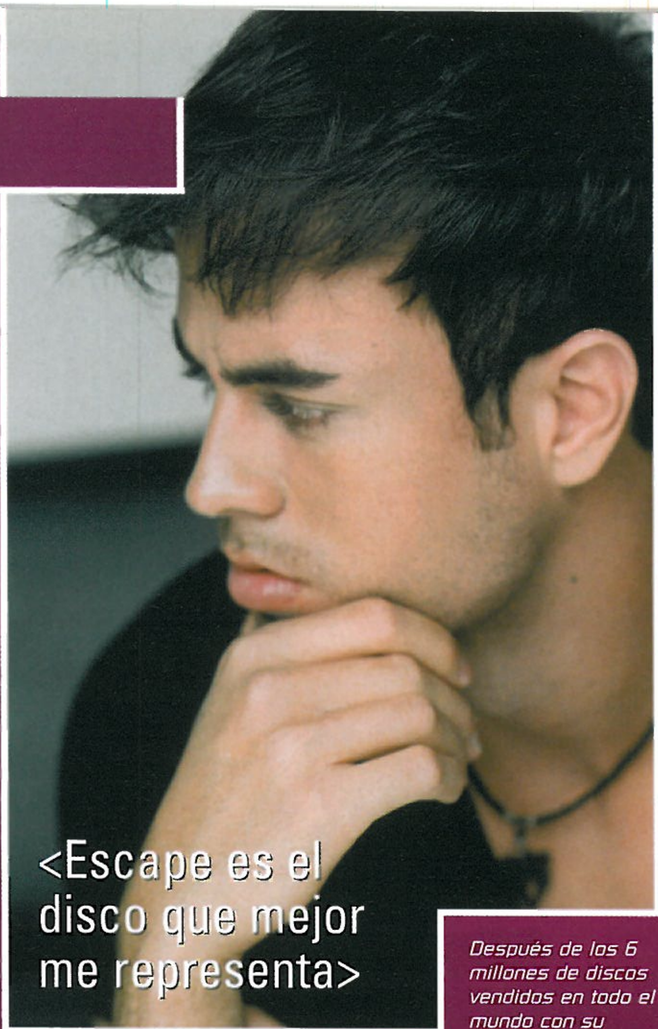


■ TÍTULO: **FIESTA EN CABINA**

■ COMPAÑÍA: **VALE MUSIC**

«Chunda-chunda» sin piedad a lo largo y lo ancho de las casi tres horas y media de música frenética que ofrece esta **Fiesta En Cabina**. Seis *Disc-jockeys*, respectivos amos de los platos giradiscos en populares macro-discotecas (**Sistema 3**, **Fraktal**), uniendo esfuerzos para que el fiestorro no decaiga en ningún momento. El álbum, compuesto por tres discos, dedicados respectivamente al Sonido *Mákina*, el *Progressive Techno* y el *Hardcore*, es una auténtica sobredosis de ritmos arrasadores a cargo de las más celebradas figuras de cada estilo. Imprescindible escuchar al máximo volumen.

or << Rafa Notario >>



P.- *Es decir, que ya pensabas en el show en directo mientras componías.*

R.- Claro, claro. Te aseguro que voy a disfrutar tocando en directo estas canciones aún más de lo que disfrutaba con las anteriores, porque cuando arrancan ya me imagino a la gente gritando en las gradas. También me gusta pensar en alguien que las canta mientras conduce, dando golpes sobre el volante, pasándolo bien...

P.- *Dinos algo de Hero, el primer single del nuevo disco...*

R.- Es una canción muy especial, suena perfecta. Es como un susurro que va del oído al corazón. Lo que más me gustaría sería que los chicos dijeran: «Ojalá pudiera decirle eso a mi novia», y que las chicas pensaran: «Ojalá mi novio me dijera eso».

P.- *Para terminar, ¿qué esperas de este nuevo disco?*

R.- Que me permita seguir haciendo lo que hago. Cuando era niño, solía imaginarme en un gran estadio, delante de miles de personas. No era un sueño corriente, te hablo de un sueño que se me repetía a diario y que acabó por ocupar la mayor parte de mi cabeza. Esto es lo único que quiero, lo único que sé hacer y lo único que amo de verdad...

<Escape es el disco que mejor me representa>

Después de los 6 millones de discos vendidos en todo el mundo con su anterior trabajo, el cuarto disco de Enrique Iglesias es uno de los más esperados del momento.

moda juvenil

Eels



■ TÍTULO: **SOULJACKER**

■ COMPAÑÍA: **UNIVERSAL**

Hay que decirlo alto y claro. **Eels** son, a día de hoy, el mejor grupo de Rock que pisa el planeta Tierra. ***Souljacker***, su cuarto trabajo, nos los devuelven más febriles y agitados que nunca, sin perder jamás ese aura de tristeza e inocencia enfermizas que siempre los ha caracterizado. Asombra, como siempre, el raro talento de **E** (compositor y líder carismático) para dar forma a unas canciones ferozmente personales, dulces y atormentadas, brutalmente humanas. **John Parish**, colaborador habitual de **P. J. Harvey**, coproduce el disco y aporta distorsión guitarrística a una obra desquiciadamente genial.

Mariah Carey



■ TÍTULO: **GLITTER**

■ COMPAÑÍA: **VIRGIN**

Glitter, el nuevo disco de **Mariah Carey**, la solista femenina más vendedora de la historia, se edita internacionalmente coincidiendo con el estreno de su primera película como protagonista, con el mismo título que el álbum. Doce nuevas canciones y gran variedad estilística: *Hip Hop* (*Loverboy, If We*), *Funk* (*All My Life*), *Disco Music* (*Last Night A DJ Saved My Life*) y sus infalibles baladones (*Didn't Mean To Turn You On, Never Too Far*). **Jam & Lewis** en la mesa de mezclas y algunos nombres de peso como **Busta Rhymes**, **Nate Dogg** y el gran **Rick James** garantizan la brillantez sonora. 3, 2 ó 1 seguro, seguro...

Breves



■ *Free* es el single de adelanto de ***Whatever Gets You Through The Day***, el nuevo álbum con el que el dúo de **Newcastle, The Lighthouse Family**, regresa, tras haber vendido 8 millones de copias de su anterior trabajo (250.000 de ellas en **España**).

■ De memorable puede calificarse el concierto que los gallegos **Garijo Mambrú** ofrecieron el pasado 26 de septiembre en la madrileña sala **El Sol**. El grupo repasó la totalidad de los temas incluidos en su álbum ***Physis*** y sorprendió al personal que abarrotaba la sala con incendiarias versiones de **The Pixies**, **Deus** y **Radiohead**.

■ Para próximas fechas se anuncia la edición del que apunta como uno de los discos revelación de la temporada: el debut como cantante de la reconocida actriz **Natalia Dicenta**, un álbum que incluirá canciones procedentes de los mejores compositores cubanos y brasileños más alguna sorpresiva aportación española. Muchas más noticias en breve.

■ Desde **PS2RO** queremos recomendar entusiásticamente el disco ***Spanish Bizarro (recopilación psicotrónica para mentes infames)***, una impagable colección de disparates musicales netamente ibéricos, procedentes de los archivos sonoros de los 60 y los 70 con todo el surrealismo rupestre de artistazos como **José Luis y su Guitarra**, **Fernando Esteso**, **Desmadre 75**, **La Charanga Del Tío Honorio**, **El Payo Juan Manuel** o el mismísimo **Fary**. Entre tanto asombro, destaca poderosamente la versión de *In The Ghetto* de **Elvis Presley**, que perpetra en un inglés sencillamente indescriptible **El Príncipe Gitano**, o el asesinato sin piedad de *Space Oddity* de **David Bowie** a cargo de los **Hermanos Calatrava**. Y hay más, muchísimo más. Les aseguramos que no saldrán ustedes de su asombro.

■ Novedades flamencas. Ya están a la venta los nuevos trabajos del cantaor madrileño **Dieguito «El Cigala»** y la cantaora sevillana **Esperanza Fernández**. Ambos en el nuevo sello ***Tablao***. También en estos días ha visto la luz lo nuevo de **Rosario**, ***Muchas Flores***, dedicado a la memoria de su padre, **Antonio González «El Pescailla»**, y muy volcado hacia la *Rumba Catalana*.

■ Para finalizar, una mala noticia: cierra **Boozo Records**, una de las discográficas independientes más arriesgadas e innovadoras del país. Tan sólo nos queda lamentar la infausta noticia y enviar un fortísimo abrazo a todos los artistas y currantes de este ya extinto sello.

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

Salón de Frankfurt

El futuro de la automoción se viste de prototipo



Peugeot Moonster



Renault Talismán



Opel Signum^2



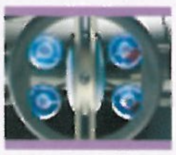
Seat Tango monoplaza



Audi Avantissimo



Saab 9X



El **Salón de Frankfurt** es, al automóvil, lo que puede ser el **E**^{3} en el mundo del videojuego. Los datos lo dicen todo. En esta 59 edición se dieron cita más de mil expositores distribuidos en diez pabellones, 235.000 metros cuadrados, más de media centena de novedades y 10.000 periodistas de todo el mundo. Todo un escaparate en el que se muestran las próximas ofertas que encontraremos en los concesionarios. Sin embargo, hemos preferido dejar un poco de lado las novedades más reseñables, como los nuevos «pequeños» como el **Citröen C3** o el **Ford Fiesta**, el nuevo **Fiat Stilo**, o el excepcional **Porsche 911 Targa**, y mostraros los prototipos más sobresalientes. Estos llamados *Concept Cars* no son sólo un ejercicio de estilo. De hecho, muchos de ellos acaban convirtiéndose en realidad, como el **206 cc**, o el **New Beetle**, que en su día sólo fueron pensados para mostrarse en ferias. Pero principalmente, su interés radica en que sobre ellos se aplican soluciones estéticas y dinámicas que luego se trasladan al resto de la gama. En principio, muchos detalles parecen impensables que puedan llegar a verse en las calles de cualquier ciudad, pero la experiencia nos dice que hasta el vehículo que en principio nos resulte más estrafalario, con el tiempo alguno de sus componentes ha llegado a un modelo de calle. Por eso hemos querido mostraros el aspecto de los prototipos más interesantes del pasado **Salón de Franckfurt**, en los que podemos observar realizaciones prácticamente imposibles, como el **Peugeot Moonster**, fruto del primer concurso de diseño por ordenador organizado en **Internet**, que ha acabado convirtiendo en realidad el sueño del joven diseñador **Marko Lukovic**.En cambio, en el otro extremo podremos situar al **Opel Signum**^{2} y al **Audi Avantissimo**, que sí que parecen firmes candidatos para definir las líneas estilísticas de ambas marcas, en el caso de **Opel** en cuanto a compactos, y en el de **Audi** para sus carrocerías familiares de alta gama. El **Saab 9X**, el **Renault Talismán** y el **Seat Tango** (quizá el prototipo más llamativo de toda la feria), parece que están lejos de convertirse en coches susceptibles de ser adquiridos a corto plazo, pero especialmente en el caso de la marca española, sí que parece que muchas de sus líneas vayan a ser adoptadas por los herederos de las gamas actuales.

En resumen, con esta brevísima aproximación a lo que es una feria de muestras del sector de la automoción, en su vertiente más espectacular que no es otra que la de los prototipos, hemos querido mostraros en cierta forma cómo será el futuro a través de unos coches que parecen sacados de un videojuego, y que indican cuáles son las líneas que seguirán los fabricantes.

307sw/206sw

Llegan los Station Wagon

Dos nuevas siluetas adornarán las carreteras, las de los nuevos 206 y 307 Station Wagon que destacan por su habitabilidad y sus interiores.















FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  1.781 CC.
- POTENCIA
  150 CV. (5.700 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  8,9 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  214 KM/H. (LIMITADA)
- PESO
  1.340 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  11,2 L/100
  EXTRAURBANO
  6,4 L/100
  MEDIO
  8,2 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.041 MM.
  ALTO: 1.764 MM.
  ANCHO: 1.349 MM.
  MALETERO: 220 L.

PVP-R:
5.234.504 Ptas
31.460,00€



El aspecto exterior e interior del TT es todo un ejercicio de diseño.









A U D I

http://www.audi.vw-audi.es

TT ROADSTER 1.8T 150 cv

Elegante por fuera, precioso por dentro y con espíritu eminentemente burgués

- MOTOR/ PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- EQUIPAMIENTO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- DISEÑO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Es sin duda uno de los coches más bonitos del mercado. Todo un capricho de formas redondeadas que, para muchos, lo convierten en el deportivo más elegante del momento. Es relativamente discreto teniendo en cuenta su espíritu, no abusa de aristas y abombamientos de la carrocería, y parece destinado a un cliente que busca la exclusividad, pero que no teme caer en la horterada (o la exageración según se mire) de otros coches. El modelo que hemos traído a estas páginas es el más asequible por precio de toda la gama, lo que no quiere decir que sea ni mucho menos barato, ya que supera ampliamente los cinco millones, más por el aire de exclusividad que por lo que ofrece (como suele ser habitual en los deportivos de las marcas más representativas). Todos los **TT** comparten la misma cilindrada, aunque por supuesto no las cifras de potencia, que van desde los 150 caballos de este modelo, hasta los 225 de la versión más radical en cuanto a prestaciones. Como podréis adivinar, los 150 caballos de este **TT** se dirigen a un público muy específico. No es un coche pensado para transmitir las sensaciones más extremas, sino para moverse con agilidad en cualquier terreno, sin ofrecer el empuje y las recuperaciones de los deportivos más emblemáticos. De hecho, este motor sólo se ofrece en la versión descapotable (con techo duro desmontable y capota de lona), lo que le coloca en el puto de mira de aquél que valora más la imagen de su coche, que su comportamiento. Así pues, sus prestaciones son discretas pero efectivas, siendo burgués a bajas revoluciones, pero mostrando cierto nervio en cuanto empieza a soplar el turbo. Sus cifras están lejos de las de sus hermanos **TT**, pero salvo para los conductores más exigentes, en ningún momento nos pondrán en aprietos en cualquier adelantamiento o carretera revirada. El interior mantiene los esquemas de toda la gama, con el aluminio como elemento distintivo, y con unas formas redondeas en total consonancia con el aspecto externo. Desde la tapa del depósito hasta la palanca de cambios, todo lleva el sello inconfundible del **TT**. El equipamiento sigue la línea de un coche eminentemente burgués, con todo lo necesario para hacer placentera su conducción, desde los asientos, hasta el fantástico climatizador. Un ejercicio de estilo sobre ruedas.





Nuevos Arosa

Racer y City Cruiser

Por un lado un biplaza de 125 caballos, y por otro un urbano turbodiésel de 75 caballos con un interior totalmente modulable.

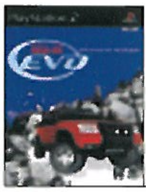






CATÁLOGO

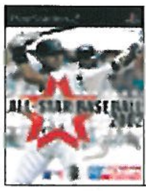
TODOS LOS JUEGOS DE PS2



- NOMBRE DEL JUEGO: 4x4 Evolution
- COMPAÑÍA: Take 2
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.4
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Age of Empires II
- COMPAÑÍA: Microsoft/Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: All Star Baseball 2002
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Alone in the Dark: The New Night...
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Aqua Aqua
- COMPAÑÍA: S.C.I.
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Armored Core 2
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Air Attack Blade´s...
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Green Rogue
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.1
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Sarge´s Heroes 2
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: ATV OffRoad Quads Extremos
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Bloody Roar 3
- COMPAÑÍA: Hudson Soft
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 6



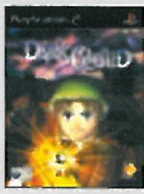
- NOMBRE DEL JUEGO: Cart Fury
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 8



- NOMBRE DEL JUEGO: City Crisis
- COMPAÑÍA: Take 2
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 8



- NOMBRE DEL JUEGO: Crazy Taxi
- COMPAÑÍA: Sega/Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Dark Cloud
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Dead or Alive 2
- COMPAÑÍA: Tecmo
- DISTRIBUIDOR: Sony
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Disney´s Dinosaur
- COMPAÑÍA: Ubi Soft
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 6.9
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Dragon´s Lair
- COMPAÑÍA: Digital Leisure
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.4
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Driving Emotion Type S
- COMPAÑÍA: Squaresoft
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Dynasty Warriors 2
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: El Libro de la Selva
- COMPAÑÍA: Disney Interactive
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Esto Es Fútbol 2002
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: Eternal Ring
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Evergrace
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 3



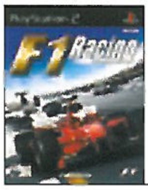
- NOMBRE DEL JUEGO: Extermination
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: F1 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: F1 Championship Season 2000
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: F1 Racing Championship
- COMPAÑÍA: Video System
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 3



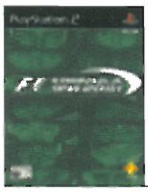
- NOMBRE DEL JUEGO: Fantavision
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -



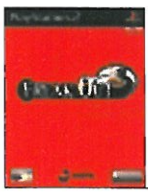
- NOMBRE DEL JUEGO: FIFA 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: FIFA 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Formula One 2001
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Freak Out
- COMPAÑÍA: Swing!
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 8



- NOMBRE DEL JUEGO: Fur Fighters: Viggo's Revenge
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Gauntlet Dark Legacy
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Gift
- COMPAÑÍA: Cryo
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 7



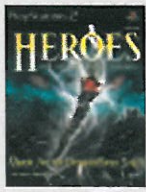
- NOMBRE DEL JUEGO: Gradius III & IV
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Gran Turismo 3 A-spec
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.7
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Gungriffon Blaze
- COMPAÑÍA: Game Arts
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 2



- NOMBRE DEL JUEGO: Heroes of Might & Magic
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.6
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: International League Soccer
- COMPAÑÍA: Taito
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: International Superstar Soccer
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Kengo Master of Bushido
- COMPAÑÍA: Crave
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Kessen
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Electronic
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 1



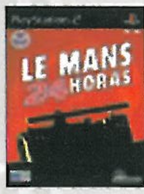
- NOMBRE DEL JUEGO: Knockout Kings 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 2



- NOMBRE DEL JUEGO: Kuri Kuri Mix
- COMPAÑÍA: Empire
- DISTRIBUIDOR: Plan. DeAgostini
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5



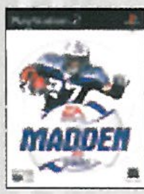
- NOMBRE DEL JUEGO: La Fuga de Monkey Island
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Le Mans 24 Horas
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Lotus Challenge
- COMPAÑÍA: Virgin
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Madden 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: MDK 2 Armageddon
- COMPAÑÍA: Interplay
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Midnight Club
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Moto GP
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: MTV Music Generator
- COMPAÑÍA: Codemasters
- DISTRIBUIDOR: Codemasters
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



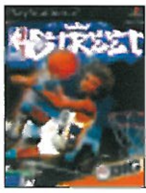
- NOMBRE DEL JUEGO: **MX 2002**
- COMPAÑÍA: **THQ**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **8.6**
- NÚMERO: **10**



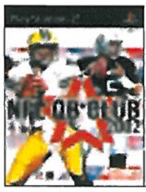
- NOMBRE DEL JUEGO: **NBA Hoopz**
- COMPAÑÍA: **Midway**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **8.5**
- NÚMERO: **3**



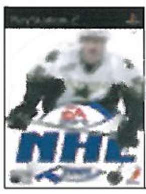
- NOMBRE DEL JUEGO: **NBA Live 2001**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.2**
- NÚMERO: **1**



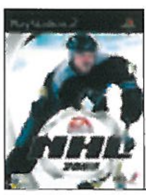
- NOMBRE DEL JUEGO: **NBA Street**
- COMPAÑÍA: **E.A Sports BIG**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **6**



- NOMBRE DEL JUEGO: **NFL QuarterBack C. 2002**
- COMPAÑÍA: **Acclaim**
- DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
- PUNTUACIÓN: **8.6**
- NÚMERO: **9**



- NOMBRE DEL JUEGO: **NHL 2001**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **8.4**
- NÚMERO: **1**



- NOMBRE DEL JUEGO: **NHL 2002**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **8.6**
- NÚMERO: **10**



- NOMBRE DEL JUEGO: **NHL Hitz 2002**
- COMPAÑÍA: **Midway**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **8.6**
- NÚMERO: **10**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Oni**
- COMPAÑÍA: **Rockstar Games**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **7.6**
- NÚMERO: **2**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Onimusha Warlords**
- COMPAÑÍA: **Capcom**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **6**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Operation Winback**
- COMPAÑÍA: **Koei**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **8.9**
- NÚMERO: **5**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Orphen: Scion of Sorcery**
- COMPAÑÍA: **ESP**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **7.5**
- NÚMERO: **1**



- NOMBRE DEL JUEGO: **París-Dakar Rally**
- COMPAÑÍA: **Acclaim**
- DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
- PUNTUACIÓN: **8.1**
- NÚMERO: **9**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Pato Donald Cuac Attack**
- COMPAÑÍA: **Ubi Soft**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **-**
- NÚMERO: **-**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Pierre Nodoyuna y Patán**
- COMPAÑÍA: **Infogrames**
- DISTRIBUIDOR: **Infogrames**
- PUNTUACIÓN: **9.3**
- NÚMERO: **6**



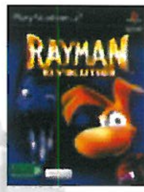
- NOMBRE DEL JUEGO: **Pro Evolution Soccer**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACIÓN: **9.3**
- NÚMERO: **10**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Project Eden**
- COMPAÑÍA: **Eidos**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **6.4**
- NÚMERO: **10**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Quake III Revolution**
- COMPAÑÍA: **E.A. Games**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.2**
- NÚMERO: **4**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Rayman Revolution**
- COMPAÑÍA: **Ubi Soft**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **8.5**
- NÚMERO: **1**



- NOMBRE DEL JUEGO: **RC Revenge Pro**
- COMPAÑÍA: **Acclaim**
- DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
- PUNTUACIÓN: **7.5**
- NÚMERO: **1**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Ready 2 Rumble Boxing Round 2**
- COMPAÑÍA: **Midway**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **1**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Red Faction**
- COMPAÑÍA: **THQ**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **8.5**
- NÚMERO: **5**



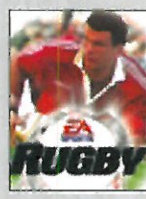
- NOMBRE DEL JUEGO: **Resident Evil Code: Veronica X**
- COMPAÑÍA: **Capcom**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **9**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Ridge Racer V**
- COMPAÑÍA: **Namco**
- DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
- PUNTUACIÓN: **-**
- NÚMERO: **-**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Ring of Red**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACIÓN: **8.3**
- NÚMERO: **5**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Rugby**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **8.2**
- NÚMERO: **7**



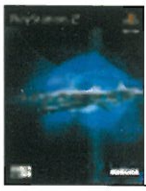
- NOMBRE DEL JUEGO: **Rumble Racing**
- COMPAÑÍA: **E.A. Games**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **8.6**
- NÚMERO: **6**



NOMBRE DEL JUEGO: Shadow of Memories
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Konami
PUNTUACIÓN: 8.4
NÚMERO: 3



NOMBRE DEL JUEGO: Silent Scope
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 8.1
NÚMERO: 3



NOMBRE DEL JUEGO: Silpheed
COMPAÑÍA: Game Arts
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 3



NOMBRE DEL JUEGO: Sky Odyssey
COMPAÑÍA: Sony C.E.
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: 9.2
NÚMERO: 5



NOMBRE DEL JUEGO: Smuggler's Run
COMPAÑÍA: Rockstar Games
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -



NOMBRE DEL JUEGO: Space Ace
COMPAÑÍA: Digital Leisure
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.2
NÚMERO: 6



NOMBRE DEL JUEGO: Spy Hunter
COMPAÑÍA: Midway
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 9



NOMBRE DEL JUEGO: SSX: Snowboard Supercross
COMPAÑÍA: E.A. Sports Big
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.1
NÚMERO: 1



NOMBRE DEL JUEGO: Star Wars Starfighter
COMPAÑÍA: Lucas Arts
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.2
NÚMERO: 3



NOMBRE DEL JUEGO: Street Fighter EX 3
COMPAÑÍA: Capcom
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 8.5
NÚMERO: 3



NOMBRE DEL JUEGO: Summoner
COMPAÑÍA: Volition
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.7
NÚMERO: 1



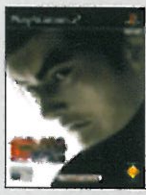
NOMBRE DEL JUEGO: Super Bombad Racing
COMPAÑÍA: Lucas Arts
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 7.2
NÚMERO: 6



NOMBRE DEL JUEGO: Super Bust A Move
COMPAÑÍA: Taito
DISTRIBUIDOR: Acclaim
PUNTUACIÓN: 8.2
NÚMERO: 1



NOMBRE DEL JUEGO: Surfing H3O
COMPAÑÍA: Rockstar Games
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.8
NÚMERO: 1



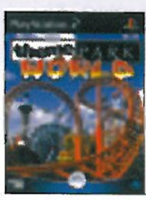
NOMBRE DEL JUEGO: Tekken Tag Tournament
COMPAÑÍA: Namco
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: 9.3
NÚMERO: 1



NOMBRE DEL JUEGO: The Bouncer
COMPAÑÍA: Squaresoft
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: 9.2
NÚMERO: 5



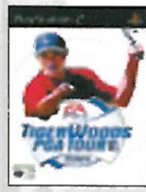
NOMBRE DEL JUEGO: The Flintstones Viva Rock Vegas
COMPAÑÍA: Toka
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 8.2
NÚMERO: 5



NOMBRE DEL JUEGO: Theme Park World
COMPAÑÍA: Bullfrog
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 7.7
NÚMERO: 1



NOMBRE DEL JUEGO: Thunderhawk: Operation Phoenix
COMPAÑÍA: Core
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 8.4
NÚMERO: 10



NOMBRE DEL JUEGO: Tiger Woods PGA Tour 2001
COMPAÑÍA: E.A. Sports
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 8.0
NÚMERO: 4



NOMBRE DEL JUEGO: Time Splitters
COMPAÑÍA: Free Radical Design
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -



NOMBRE DEL JUEGO: Top Gear Dare Devil
COMPAÑÍA: Kemco
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 8.0
NÚMERO: 1



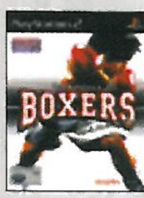
NOMBRE DEL JUEGO: (ESPN International) Track & Field
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Konami
PUNTUACIÓN: 9.1
NÚMERO: 1



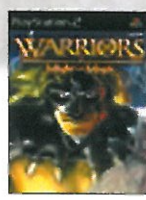
NOMBRE DEL JUEGO: Twisted Metal: Black
COMPAÑÍA: Sony C.E.
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: 8.2
NÚMERO: 9



NOMBRE DEL JUEGO: Unreal Tournament
COMPAÑÍA: Infogrames
DISTRIBUIDOR: Infogrames
PUNTUACIÓN: 8.7
NÚMERO: 6



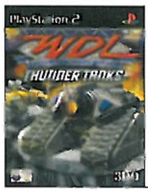
NOMBRE DEL JUEGO: Victorious Boxers
COMPAÑÍA: Empire
DISTRIBUIDOR: Planeta
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 10



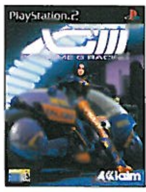
NOMBRE DEL JUEGO: Warriors of Might & Magic
COMPAÑÍA: 3DO
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 8.2
NÚMERO: 4

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



- NOMBRE DEL JUEGO: **WDL Thunder Tanks**
- COMPAÑÍA: **3DO**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **2.3**
- NÚMERO: **6**



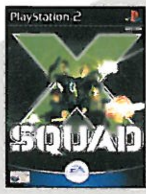
- NOMBRE DEL JUEGO: **Xtreme GIII**
- COMPAÑÍA: **Acclaim**
- DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
- PUNTUACIÓN: **8.4**
- NÚMERO: **8**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Zone Of the Enders**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **4**



- NOMBRE DEL JUEGO: **WDL Warjetz**
- COMPAÑÍA: **3DO**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **4.0**
- NÚMERO: **7**



- NOMBRE DEL JUEGO: **X Squad**
- COMPAÑÍA: **E.A. Games**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **7.8**
- NÚMERO: **2**

- NOMBRE DEL JUEGO:
- COMPAÑÍA:
- DISTRIBUIDOR:
- PUNTUACIÓN:
- NÚMERO:

- NOMBRE DEL JUEGO:
- COMPAÑÍA:
- DISTRIBUIDOR:
- PUNTUACIÓN:
- NÚMERO:

- NOMBRE DEL JUEGO:
- COMPAÑÍA:
- DISTRIBUIDOR:
- PUNTUACIÓN:
- NÚMERO:

- NOMBRE DEL JUEGO:
- COMPAÑÍA:
- DISTRIBUIDOR:
- PUNTUACIÓN:
- NÚMERO:

En el próximo número...

9 Demos Jugables de:

- Silent Hill 2
- World Rally Champ.
- Baldur´s Gate: D.A.
- Wipeout Fusion
- Dark Cloud
- Dropship
- Tarzan Freeride
- Airblade
- Smackdown

Y además, vídeo-demos de...

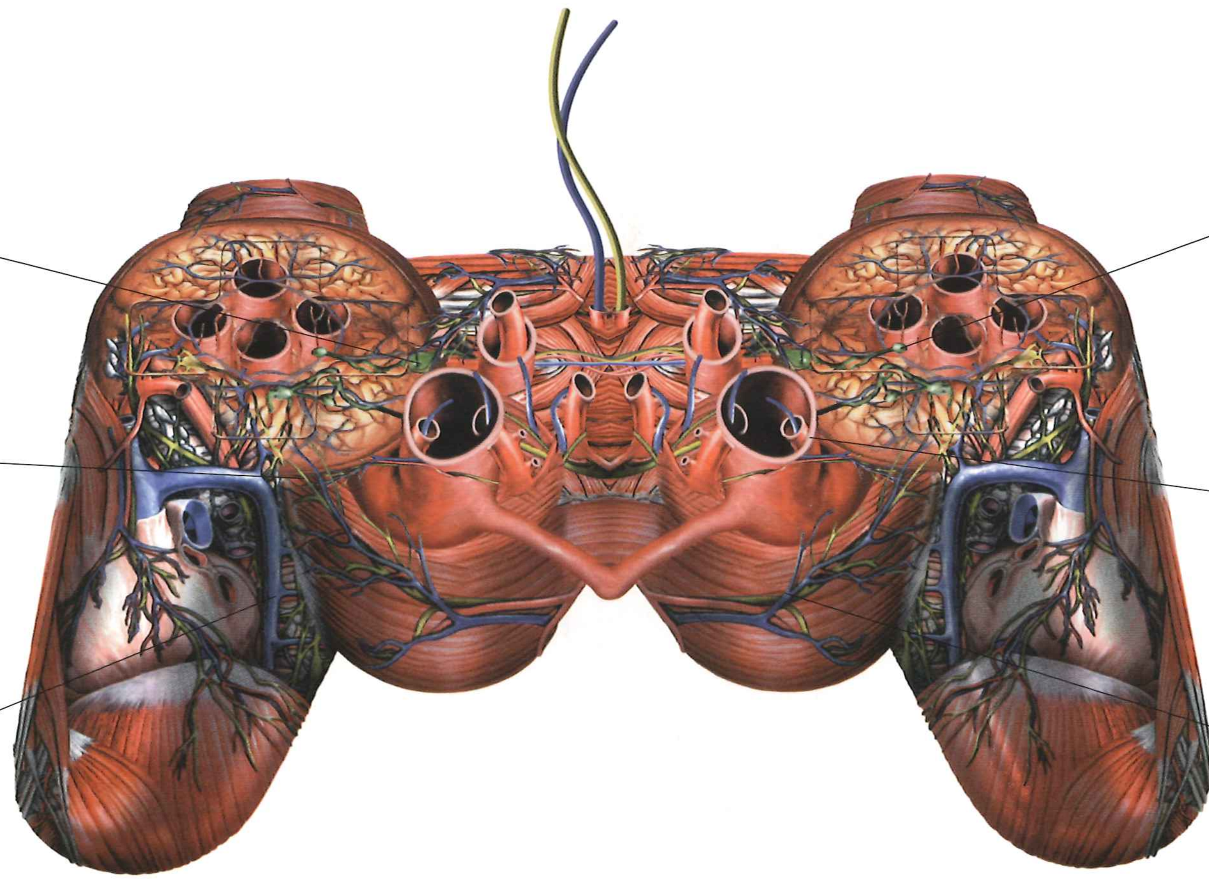
World Rally Championship, Devil May Cry, FIFA 2002, Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, Parappa 2 y Jak and Daxter.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
¡Harás lo que sea para conseguirla!

No te pierdas el fantástico DVD-Rom

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España.

DUALSHOCK 2®
Ahora más sensible.



Aprietas más al botón y vas más rápido. Aprietas menos y vas más despacio. Así hasta 28 niveles intermedios. Es el DUALSHOCK 2, para que en todo momento seas tú el que controles. Simplemente... más real.

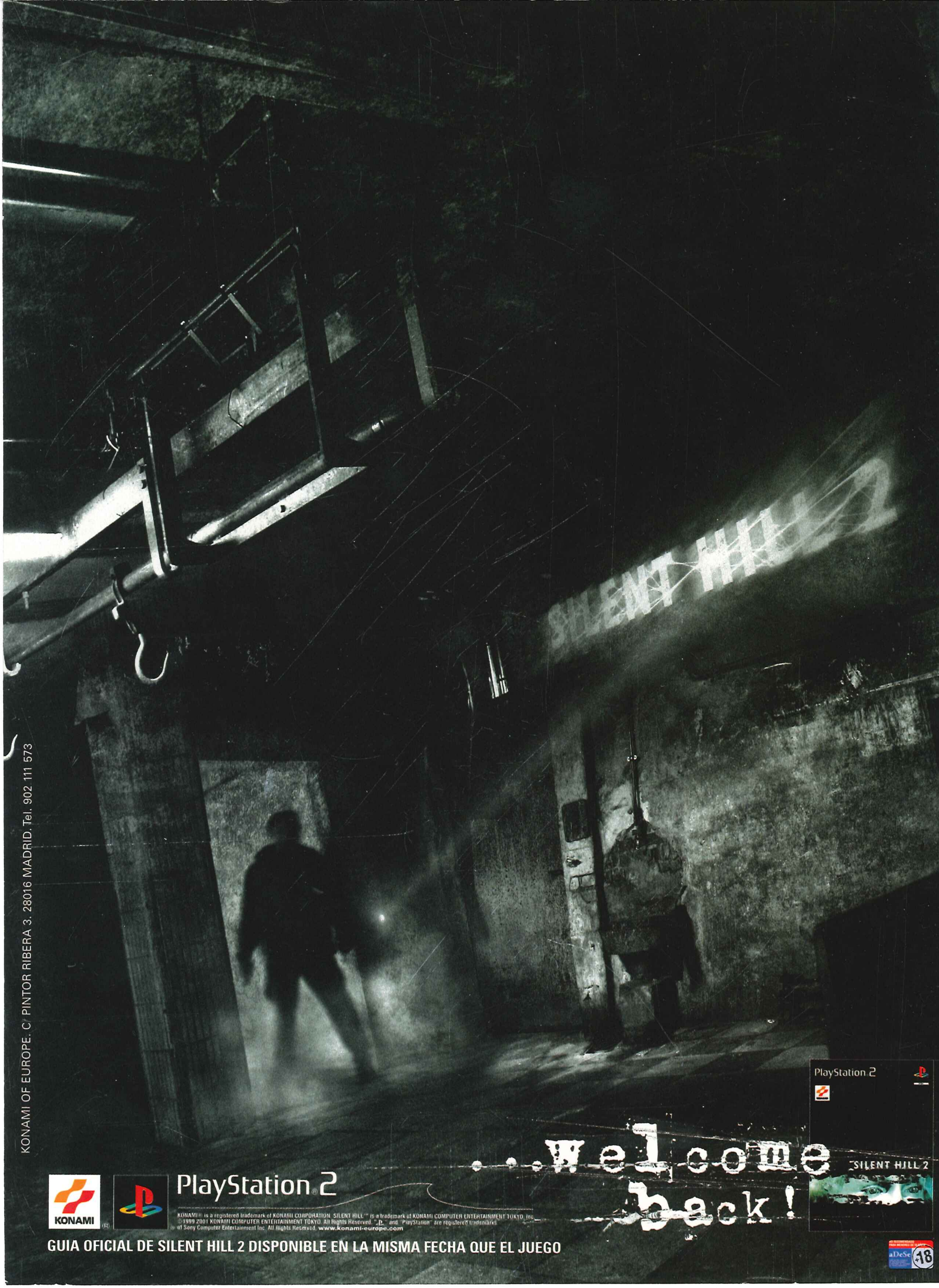
Compatible con:

PlayStation 2 PS one™ PlayStation



SÓLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.

www.es.scee.com



SILENT HILL 2
KONAMI OF EUROPE. C/ PINTOR RIBERA 3. 28016 MADRID. Tel. 902 111 573
...Welcome back!
PlayStation 2
SILENT HILL 2
KONAMI
PlayStation 2
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. SILENT HILL™ is a trademark of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc. ©1999 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. www.konami-europe.com
GUIA OFICIAL DE SILENT HILL 2 DISPONIBLE EN LA MISMA FECHA QUE EL JUEGO
aDeSe +18